

SPECIALE: I REGALI PER NATALE

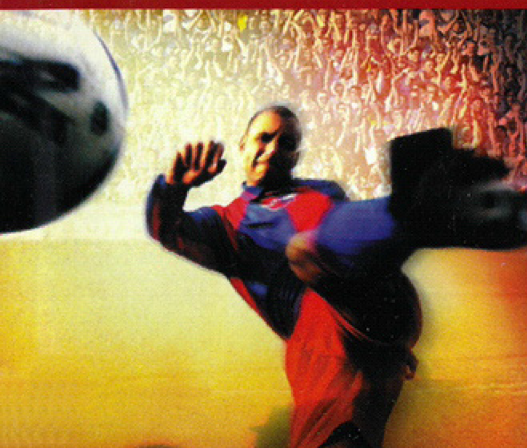
PLAYSTATION WORLD

Numero Sei
Dicembre 1999
L. 7.800

SOLUZIONI COMPLETE

FINAL FANTASY VIII

QUAKE II



SPECIALE CALCIO

FIFA 2000
UEFA STRIKER
THIS IS FOOTBALL

RECENSIONE

TOMB RAIDER IV

PlayStation World - Anno 1 - N. 6 - Dicembre 1999 - L 7.800
Editoriale Il Faro - Distribuzione A&G Marco srl

RECENSIONI: TARZAN TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION SPYRO2 NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING JOJO'S VENTURE GTA2 GUITAR FREAKS TRASHER: SKATE & DESTROY SPACE INVADERS KINGSLEY'S ADVENTURE KURUSHI FINAL MUSIC 2000

CON: RZA • METHOD MAN • GZA • OL' DIRTY BASTARD • RAEKWON
MASTA KILLA • U-GOD • INSPECTAH DECK • GHOSTFACE KILLAH

COLPISCI I TUOI SENSI

ASCOLTA IL RITMO
GUARDA LO SHAOLIN
SENTI IL BATTITO
ANNUSA LA PAURA
PROVA IL DOLORE

WU-TANG
TASTE THE PAIN



PARADOX
DEVELOPMENT



ACTIVISION

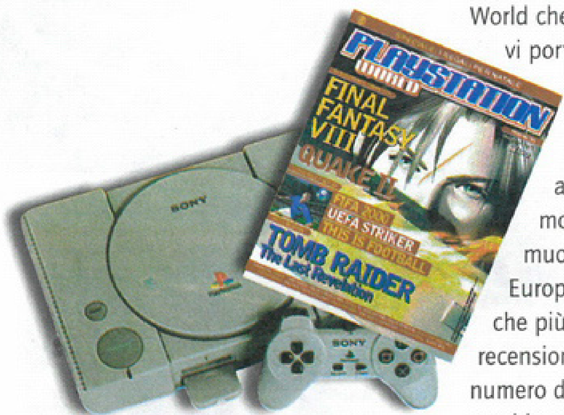






www.halifax.it

PSW SOTTO L'ALBERO



Piccolo (ma importante) giro di boa per PlayStation World che arriva al sesto numero, compie metà anno e vi porta direttamente nel bel mezzo della festa comandata più importante dell'anno.

Anche sfogliando le pagine di questo dicembrino numero di PSW ci si accorge abbastanza repentinamente come si sia mosso, come si sta muovendo e come si muoverà il mercato PlayStation, soprattutto in Europa, che è quell'enorme placca continentale che più dovrebbe interessarci. Le più importanti recensioni, infatti, hanno trovato posto sullo scorso numero di PlayStation World e il titolo-copertina che avrebbe dovuto assurgere a recensione del mese, ovvero *Gran Turismo 2*, è stato ulteriormente ritardato dalla Sony (la telenovela continua, ancora una volta, sembrerebbe, alla Polyphony non si sentono del tutto soddisfatti del lavoro svolto, rimandando la pubblicazione del gioco... Sarà...).

Non vuol certo dire che occorra rassegnarsi a un Natale di magra e stenti, le novità, anche interessanti, ci sono e sono tutte da scoprire assieme alle prossime pagine: da *Tarzan* a *Spyro 2*, viaggio all'interno dei giochi di piattaforme di fine millennio, poi *Space Invaders*, per chi il "millennio dei videogiochi" l'aveva anche cominciato. E ancora: *No Fear Downhill*, a fari spenti con la bici, *JoJo*, fumetti interattivi...

Ma la copertina non poteva non andare a *Final Fantasy VIII*, più precisamente all'esaustiva soluzione di dodici pagine a cura del nostro Piermaria "Jubei", soluzione che va ad affiancarsi a quella di *Quake II*, a *Legend of Kartia*, ad *Azure Dreams*, alle guide di tre tra i giochi di calcio più amati dai videogiocatori (saltato all'ultimo lo speciale di sei pagine su *ISS Evolution*, il cui lancio è ufficialmente rimandato a febbraio).

Ancora qui a perdere tempo? PSW si evolve, nuove le rubriche che vi proporremo, anche con il vostro aiuto (correte a leggere X-Ray in ultima pagina), quindi passate un buon Natale e fate una capatina in edicola la prima settimana di gennaio per ritrovarci nel 2000.

PSW Mattia Ravanelli & Matteo Camisasca



Messaggio per tutti i lettori di PSW. Se per voi Internet non è più un miraggio: da qualche giorno è attivo il sito della vostra rivista preferita (come quale?). Se puntate le vostre bussole internettare sulle coordinate

http://www.psw.edilfaro.it

potrete godere dei servizi di e-mail diretta, pregustarvi con alcuni giorni di anticipo sulle edicole la nuova copertina di PSW e alcuni tra i più importanti articoli del mese!

Per i "non internettizzati", invece, è stato attivato un numero verde che vi permetterà di lasciare i vostri messaggi e le vostre richieste per la redazione. Eccolo:

Numero Verde **800885310**

PLAYSTATION WORLD Anno 1 - N. 6 - Dicembre 1999

Direttore responsabile:
Fabrizio Balsamo

Progetto editoriale:
Fabio Malagnini *fabio.malagnini@galactica.it*

Coordinamento redazionale:
Matteo Camisasca *scamu@writeme.com*
Mattia Ravanelli *zzave@tiscalinet.it*

Hanno collaborato:
Alessandro Casini
Alessandro Martini
Andrea Maderna
Cinzia Ungaro
Daniele Borgna
Gianluca Loggia
Lorenzo Antonelli
Luca Galliano
Marco Bosio
Oliver Statua
Oliviero Pari
Piermaria Mendolicchio
Riccardo Perotti
Ugo Laviano

Direzione tecnica:
Massimiliano Casali

Segreteria di redazione:
Elisa Mangili

Editing e redazione:
GamesIdea S.a.s. - Tel. 0324-46815

Progetto grafico:
Giancarlo Pasquali

Grafica e impaginazione:
Joint s.r.l. - via Settembrini 17 - Milano
Tel. 02-6706695 - email: *oscardef@tin.it*

Revisione testi:
Ezio Gavazzeni

PlayStation World è una pubblicazione Editoriale il Faro S.r.l.

Direzione, Amministrazione:
via Visconti di Modrone 1 - 20122 Milano

Redazione, Pubblicità, Diffusione:
via Aldo Moro 3 - 20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02-45778.1 - Fax 02-45702577
e-mail: redazione@psw.edilfaro.it
arretrati@psw.edilfaro.it
url: http://www.psw.edilfaro.it

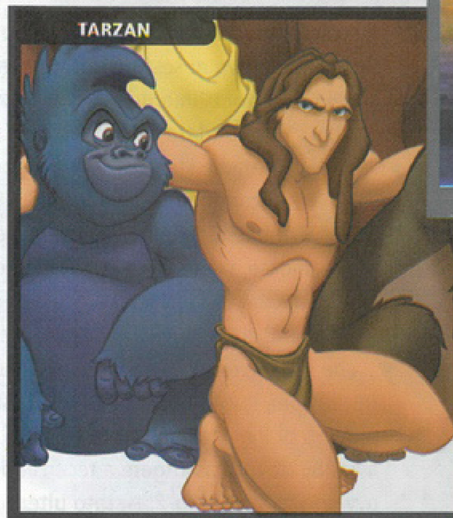
Stampa:
Rotoeffe s.r.l, Ariccia (RM)

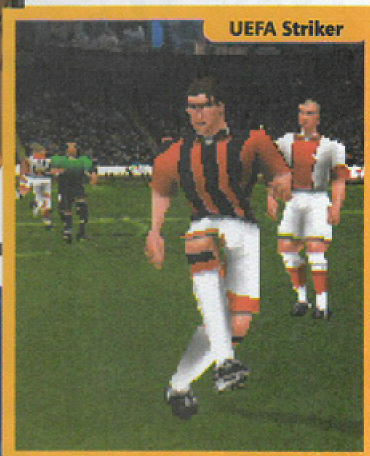
Distribuzione per l'Italia:
A&G Marco S.p.a., v. Fortezza 27 Milano

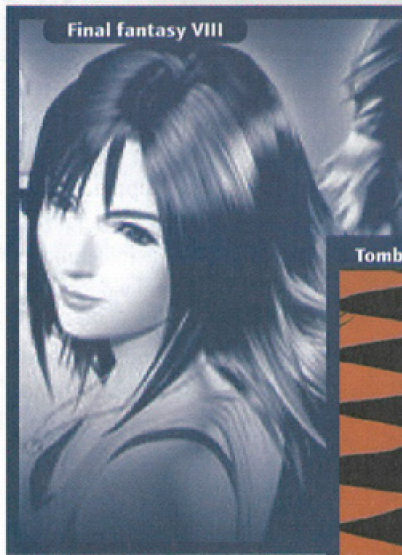
IVA assolta dall'editore ai sensi dell' art. 74 . 1 comma Lettera "c" del D.P.R. n.633/72 e successive modificazioni.
Iscr. reg. Stampa Tribunale di Milano N. 637 del 05.10.1999

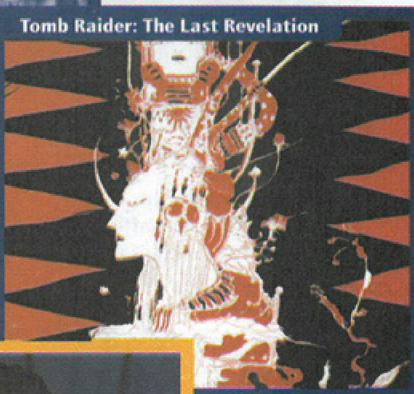

Micro Machines


Intervista


TARZAN


UEFA Striker


Final fantasy VIII


Tomb Raider: The Last Revelation


FIFA 200

Sommario

a cura di Matteo Camisasca

Wip3out un vero trionfo!







Un grande riconoscimento al terzo episodio della serie *Wipeout*, per quel che ci compete, già l'abbiamo dato in sede di recensione con una votazione d'eccellenza e l'inserimento nella nostra lista di "Oscar" come miglior gioco di guida arcade attualmente in circolazione. Concordi con noi (modestamente...), sono stati i giudici della British Academy of Film and Television Arts che il 20 ottobre scorso hanno assegnato il premio BAFTA per il miglior design in un prodotto dell'intrattenimento interattivo, al gioiello prodotto da Psygnosis/Sony. Il riconoscimento, seppure a molti potrà suonare ignoto, è invece di grande importanza e prestigio, in quanto consiste in pratica nella versione britannica degli Oscar statunitensi. Secondo la motivazione espressa dalla giuria, *Wipe3out* risulta essere *"lo stato dell'arte fra i giochi per PlayStation, e ha un'identità che è unica nel suo campo. La sua meccanica di gioco è eccellente, la renderizzazione veramente buona e l'uso dei colori è bello in ogni sezione. Lo sviluppo di un differente stile visivo e di un audace design è coerente con il game play, e ne fa un prodotto veramente ben confezionato"*.

Grande gioia ovviamente in casa Sony anche perché è il secondo anno che lo stesso premio viene dato a un videogioco prodotto dalla grande S (lo scorso anno *Gran Turismo* aveva vinto, per la migliore programmazione). Grande soddisfazione anche nelle parole di *Jonathan Freedman*, studio manager e capo della produzione dei Leeds Studio, che danno l'idea dell'"aria da Oscar" che si respira ricevendo un tale premio: *"La sfida per i Leeds Studio era di creare un sequel che potesse attrarre sia i fedelissimi giocatori di Wipeout che tutti coloro che non lo avevano mai provato. Ottenere il BAFTA per il Design mette in luce che abbiamo scelto la giusta direzione. I Leeds Studio sono veramente fieri di aver ricevuto questo premio, che dimostra anche come l'industria dei videogiochi e quella cinematografica stiano percorrendo ormai strade sempre più vicine"*. Una considerazione finale: il conseguimento di tali riconoscimenti dovrebbe far piacere anche al videogiocatore maturo, che vede finalmente la passione coltivata da molti anni (spesso nell'incomprensione di chi sta attorno) ricevere i dovuti allori, come tutte le altre forme (ormai sdoganate) di creatività umana.

PLAYSTATION COMPILATION



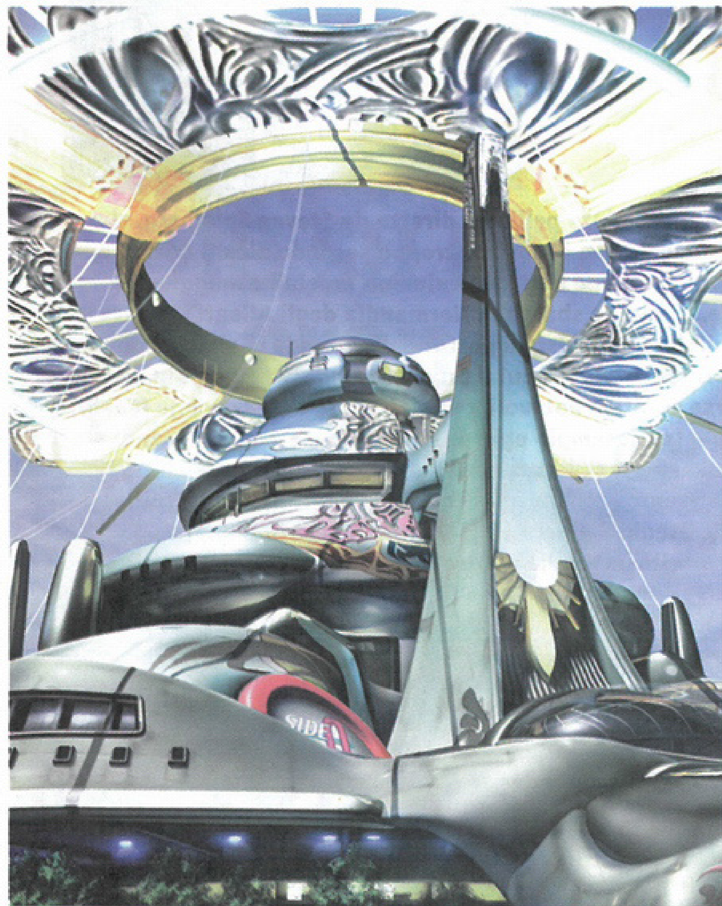
Il binomio "musica e videogiochi" è sempre più stretto. In ambito produttivo le colonne sonore promosse da grandi firme sono ormai all'ordine del giorno (vedi Robbie Williams per *FIFA 2000*, vedi David Bowie nell'incredibilmente fantastico *The Nomad Soul*, attualmente disponibile solo per PC). Qualcosa si sta muovendo anche in ambito marketing, come succede con questo prodotto chiamato *Double Impact*, iniziativa di Sony Computer Entertainment e Sony Music. Il "doppio impatto" consiste in sostanza nell'accoppiare in un unico package due compilation, una musicale, su CD audio e una di demo per PlayStation, sul classico CD nero. Nella parte che dovrebbe deliziare solo le orecchie, sono coinvolti i seguenti artisti: *Jamiroquai - Manic Street Preachers - Fatboy Slim - Freddy Fresh - Korn - Suede - Cypress Hill - Bombfunk MCs - Space Riders - Chicane - Underworld - Jungle Brothers - Phats e Small - Len - Apollo440 - The Cardigans*. La parte demo non è altrettanto varia, ma sicuramente interessante comprendendo: *Ape Escape, Omega Boost, Wipe3out, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Um Jammer Lammy, Ridge Racer Type4, Crash Team Racing, Tomb Raider 3.* Fra tutti spicca *Crash Team Racing* (per questione di tempi editoriali, troverete la recensione di *CTR* sul prossimo numero di PSW) uno dei più interessanti arcade di guida per Psx degli ultimi mesi, nonché ritorno di *Crash Bandicoot*, che dovreste trovare già nei negozi quando leggete queste notizie, a meno di slittamenti dell'ultima ora. Tornando alla compilation *Double Impact*, si segnala che è già disponibile da alcune settimane nei negozi di musica.

PLAY STATION NEXT WORLD

Dopo la valanga di notizie del mese scorso la maggior parte delle domande sulla PS2 hanno avuto risposta e il giro di informazioni intorno alla nuova macchina della Sony si è stabilizzato proprio grazie agli annunci ufficiali fatti dopo il TGS. Circolano voci incontrollate sullo slittamento di un mese rispetto alla data prevista (marzo 2000, per gli smemorati) ma non trovano riscontro in nessun dato oggettivo e sono quindi da considerarsi poco attendibili. Molto attendibile invece è il parere di Hideo Kojima, l'ideatore della saga di *Metal Gear* che, in una recente intervista, ha parlato del futuro delle console e in particolare della PS2. Nei punti salienti trova interessante la politica della Sony di unire la tecnologia del DVD a una console. "Se vuoi solo guardare puoi vederci un film, se invece vuoi toccare puoi giocarci". Riguardo al Dual Shock 2 Kojima si è detto interessato alle nuove opzioni e medita già di usarle in giochi da lui sviluppati. Ovviamente quello che tutti volevano sapere era la sua opinione sulle potenzialità della macchina e, per quanto stringate, si sono rivelate decisamente interessanti. PS2 a livello di semplice qualità grafica non sarà un gigantesco passo in avanti ma lo sarà a livello di possibilità dei giochi grazie alla maggiore potenza di calcolo poligonale. Riguardo a Nintendo e Sega Kojima ha affermato che, essendo le strade intraprese diverse da quella della Sony, è probabile che il mercato delle console a 128 sia in grado di reggere tutti e tre i concorrenti. Dopo l'obbligato-

Final Fantasy VIII, superdemo gratis...

Il controverso gioco di ruolo targato Squaresoft (molti lo considerano un capolavoro assoluto, altri, fra cui PSW, sono più cauti), al di là d'ogni questione d'opinione è certamente un titolo da tenere d'occhio e che merita d'esser provato almeno una volta per vedere se scatta o no l'effetto "amore a prima vista". Grande aiuto viene in tal senso dalla filiale italiana della Sony che, attraverso un canale diverso dai soliti superstore dell'hi-tech, negozi di giochi, negozi d'informatica ecc. darà la possibilità a chiunque (nel limite delle prime duemila richieste) di ricevere a casa propria una versione dimostrativa di *Final Fantsy VIII*. L'occasione è particolarmente ghiotta poiché il CD demo, non conterrà la classica versione ultralimitata tipica della maggior parte dei videogiochi in versione dimostrativa, ma sarà in pratica il primo dei quattro CD che compongono la confezione di *FFVIII*. Questo potrà garantire un test approfondito (alla Sony assicurano, di parecchie ore) e accessibile a tutti visto che la versione proposta è completamente localizzata in italiano. L'insolito canale scelto per questa promozione, cui si accennava poco sopra, è costituito da una selezione di 450 locali delle maggiori città italiane e di alcune località turistiche (alcune fra tutte: Milano, Torino, Roma, Bari, Genova, Varazze, Chiavari, Rapallo, Santa Margherita, Rimini, Riccione, Bologna, Venezia Firenze, Perugia); in essi saranno disponibili delle cartoline dedicate all'iniziativa che andranno compilate e spedite alla Sony Computer Entertainment Italia.
Non c'è che dire, un bel regalo di Natale dalla grande S.





...e intanto esce la Limited Edition

Restando su *Final Fantasy VIII* (è davvero impossibile non continuare a parlare di questo gioco visto l'ondata di interesse che sta suscitando un po' ovunque), c'è un'altra iniziativa commerciale che va segnalata, anche alla luce del fatto che, questo nuovo episodio della più famosa saga di RPG giapponesi, è fra i consigliati per lo shopping natalizio nel nostro Speciale - vedi pag. 16 - nonostante il voto "solo" discreto assegnato sul numero scorso di PlayStation World. Nei negozi, oltre alla confezione normale di *FFVIII*, troverete una "Limited Edition" comprendente una maglietta firmata Squaresoft, una memory card di colore bianco originale PlayStation, un porta memory card, alcuni adesivi dei personaggi del gioco adatti a essere incollati su una memory card e, infine, un poster raffigurante i due protagonisti dell'avventura. Il tutto dovrebbe costare poco sopra le cento mila lire circa, necessarie attualmente per acquistare la sola confezione con i 4 CD. I fan della saga, comincino a scrivere la letterina a Babbo Natale...

ria citazione di tale intervista torniamo al software annunciato per il lancio della macchina: innanzitutto bisogna dire che tutto è stato un tantino fumoso fino ad adesso in quanto manca ancora una conferma ufficiale sul parco software disponibile per l'uscita. Tra le new entry abbiamo *Sky Surfer* e *Street Fighter Ex3*. Quest'ultimo non è esattamente un novità in quanto è annunciato per PS2 da diverso tempo, tuttavia l'Arika ha lasciato intendere che potrebbe essere tra i titoli lancio della console. Se fosse così rischierebbe davvero di essere demolito da *Tekken Tag Tournament* che lo supera di molte lunghezze, senza contare che i soldi degli acquirenti non sono esattamente illimitati... *Sky Surfer* della Idea Factory al contrario sembra discretamente interessante e propone un mix tra il paracadutismo e lo snowbording. Graficamente parlando i poligoni su schermo non sembrano tantissimi mentre la risoluzione è piuttosto buona anche se bisognerà vedere come funzionerà il tutto in movimento. *Sky Surfer* è ormai completo al 70% quindi la sua uscita per marzo è più che sicura ormai. La Square/EA nel frattempo sta ultimando *Crossfire* mentre dagli USA arrivano voci riguardanti due giochi della Lucas Arts in fase di sviluppo di cui uno basato su *Star Wars*. Indubbiamente PS2 avrà il più alto numero di titoli lancio nella storia delle console, bisogna vedere però quanti supereranno davvero la prova qualità.

Alessandro Casini

John McClane più in forma che mai

Sotto l'albero di Natale, a meno di sorprese dell'ultimo minuto, potrebbe esserci anche il seguito di *Die Hard Trilogy*, titolo che tre anni fa ha spopolato vendendo qualcosa come due milioni di copie in tutto il mondo e che entrato (e vi rimane saldamente) nelle prime posizioni della classifica dei titoli Platinum più gettonati. La redazione di PSW ha potuto testare con mano questo secondo episodio, sia nel corso del settembrino ECTS, sia in un incontro per la stampa europea organizzato in vista del lancio sul mercato: andremo nel dettaglio in fase di recensione, che probabilmente troverete sul prossimo numero di PSW, ma nel frattempo qualche anticipazione... Il gioco della Fox Interactive si presenta molto bene, ricco d'azione e di momenti adrenalinici, caratterizzato da tre tipi di gameplay (avventura in terza persona, sparatutto in prima persona, sezione di guida), che possono essere giocati in modalità "movie" come parti di un unico evento o separatamente in modalità "arcade". La storia vede il solito (ormai mitico) John McClane in visita a Las Vegas, ma si sa, le sue vacanze non sono mai tranquille... Anche questa volta un gruppo di folli terroristi ha in mente di radere al suolo la città delle mille luci e risolvere la situazione sarà compito del giocatore, impersonando McClane. Giocando, la parte shoot'em up in prima persona spicca su tutte e pare particolarmente riuscita, fonte di sicuro divertimento in special modo se si dispone di una pistola a raggi infrarossi. Se quanto visto in fase di preview sarà confermato e perfezionato è probabile che la Fox riuscirà a sfruttare degnamente la licenza cinematografica e a bissare il successo del primo episodio.



OTAKU WORLD
News dal Sol Levante

Tutti sapevano che avrebbe venduto tantissimo ma nessuno immaginava quanto. Ebbene sì, *Chrono Trigger* per Psx è schizzato subito al vertice della classifica dei giochi più venduti superando anche *Arc The Lad 3* della Sony, forte del successo della serie di OAV che gli faceva praticamente da prequel. Considerando che questo non è che "l'antipasto" di Chrono Cross (che sarà già uscito mentre leggerete queste righe) si può dire che alla Square siano più che soddisfatti. Peccato che tutto questo porti dritto dritto alla morte di *SaGa* a favore di una nuova serie di titoli che, a partire proprio da *Chrono Cross*, lo rimpiazzeranno. Ma l'attività della Square non si ferma certo qui: Yoshitaka Amano è stato confermato come character designer di *Final Fantasy 9* e, se Square Millenium latita, sono state già diffuse le prime informazioni sul gioco. Se *FF8* era un titolo di transizione *FF9* rappresenterà la definitiva rottura col passato. A differenza dei due capitoli precedenti la grafica sarà completamente in 3D per favorire l'interazione con i fondali e in generale per migliorare l'interattività del gioco. Tra l'altro Square sta vagliando anche alcune idee riguardanti network per il gioco online da utilizzare nei futuri GDR per PS2 anche se non c'è stato ancora nessun annuncio ufficiale in merito. A ogni modo la software house giapponese deve ancora riprendersi appieno dalla perdita pressoché totale dello staff che aveva sviluppato *Xenogears*, ora alla direzione della Monolith, la sottosezione della Namco dedicata allo sviluppo dei GDR. Se *FF9* è comunque ancora in alto mare non si può dire lo stesso di *Parasite Eve 2* che è ormai quasi terminato e si preannuncia come un temibile concorrente per la saga di *Resident Evil* che giusto

Salvate il Soldato Ryan su Psx?

MEDAL OF HONOR

E vivo nella mente di tutti il ricordo della pluripremiata pellicola diretta da Steven Spielberg, che con grande maestria, capacità di suscitare emozione e realismo (troppo secondo alcuni critici) ha narrato le vicende del soldato Ryan sullo sfondo di uno degli avvenimenti cruciali e maggiormente drammatici della Seconda Guerra Mondiale, ovvero lo sbarco in Normandia degli Alleati. Attraverso la divisione Interactive di DreamWorks, Spilberg ha deciso di portare alla grande le vicende della Seconda Guerra Mondiale anche in ambito interattivo. Da qui il progetto *Medal of Honor*, in lavorazione per PlayStation, che disporrà di risorse creative notevoli, punterà a una ricostruzione fedele e realistica di ambientazioni, costumi, vicende (per esempio ogni missione è basata su un evento storico) e per questo si avvarrà del supporto di esperti (militari e non) che già hanno contribuito a fare di *Salvate il Soldato Ryan*, quel grande evento cinematografico quale è stato. Il giocatore vestirà i panni di un agente dell'Office of Strategic Services (OSS), agenzia americana di spionaggio impegnata a supportare le forze Alleate nella battaglia contro il terribile nemico tedesco, e le vicende prenderanno il via, proprio il giorno prima dello sbarco Alleato in Normandia. Il gameplay si presenta come un action 3D con fasi da sparatutto puro, visualmente simili a quanto visto in *Mortyr*, titolo ambientato parzialmente nella Seconda Guerra Mondiale, in uscita per PC. L'attesa per innestare il gamepad e giocare a *Medal of Honor* dovrebbe protrarsi al massimo fino ai primi giorni del Duemila.



XENA:
LA PRINCIPESSA GUERRIERA



Sempre da Electronic Arts, sempre imminente (forse già nei negozi quando leggerete queste righe) è il gioco *Xena: Warrior Princess*, con protagonista la conturbante e combattiva Xena, principessa guerriera che sfodera spade e fascino a tutt'andare in un mondo fantasy, che è già stato narrato sul piccolo schermo da un telefilm, messo in onda qualche tempo fa anche nel nostro paese, su Italia 1. Il gioco si presenta (almeno al primo impatto) come l'ennesimo clone di *Tomb Raider* e simili, sia per l'impostazione del gameplay come action/adventure 3D, sia per la scelta della prospettiva in terza persona, sia per la protagonista, donna, bella formosa e tosta, almeno quanto se non più della signorina Croft. Composto da sette mondi, divisi in venti livelli, tutti tratti dalla serie televisiva, il gioco vedrà Xena impegnata a darle di santa ragione a mostri come ciclopi o golem, potendo contare oltre che sulla fedele spada, su armi magiche e incantesimi; ma non sarà solo questione di combattimento: un'intricata vicenda fantasy (amici e alleati da liberare, perfide regine da sconfiggere, il mondo da salvare... le solite bazzecole insomma...) farà da sfondo all'azione e livello dopo livello svelerà gli alti compiti che il destino ha affidato a Xena. Per sapere quanto vale questa produzione EA, appuntamento alla recensione.





Guidare come su una McLaren



Dopo il volante con pedaliera per PlayStation marchiato Ferrari e prodotto da Guillemot (recensito sullo scorso numero di PlayStation World), poteva forse la grande rivale del cavallino, la McLaren, esimersi dal competere anche nell'ambito delle periferiche per videogame? Ovviamente no, e dalla collaborazione fra la scuderia anglo/tedesca (neo vincitrice del Campionato del Mondo Piloti di formula Uno con Mika Hakkinen) e la Sony è nato il volante per Psx, marchiato McLaren dal nome in codice McPS01.
Trattasi di volante con pedaliera e cambio separati capace di riprodurre con efficacia la sensazione di urti e scossoni mediante il protocollo Dual Shock
Fra le caratteristiche salienti di questo prodotto spiccano:
- Pedali dell'acceleratore e del freno uguali all'originale.
- Cambio a quattro marce e freno manuale.
- Posizione e inclinazione del volante regolabili.
- Sistema di sterzata realistico.
- Piena compatibilità con il controller Negcon, con la modalità analogica Dual Shock e con la modalità digitale.

Come si vede dall'immagine il design è curatissimo, cosa quasi scontata per un prodotto di questo tipo sponsorizzato da una scuderia di Formula Uno tanto importante. Il prezzo al pubblico ancora non è disponibile, né la data di commercializzazione; da parte nostra e non vediamo l'ora di poterne dare recensione completa nella "Panoramica Hardware" di PSW.

di recente ha festeggiato il traguardo del terzo episodio. Sempre restando in tema orrorifico torniamo a parlare di *Countdown Vampire* della Bandai. Rispetto al mese scorso sono trapelati nuovi dettagli riguardanti la trama del gioco che vede come protagonista Keith, un investigatore assunto come guardia di sicurezza per la festa di Natale in un casino di Las Vegas. Durante tale evento la sala principale va in fiamme ma, sorpresa! Dall'impianto antincendio invece dell'acqua esce un simpatico spray che trasforma in zombie e in vampiri la maggioranza dei presenti mentre, giusto per rendere le cose più rassicuranti tutte le porte che conducono all'esterno si bloccano. Inutile dire che il buon Keith dovrà salvare i superstiti e ritrasformare in umani i vampiri tramite simpatiche boccette di acqua santa. Il gioco sembra discretamente promettente, senza contare il fatto che la recente apertura della Bandai alla distribuzione anche sul suolo americano rende probabile una versione in inglese anche se va detto che i dialoghi sono già tutti parlati in inglese sottotitolato in giapponese. Deve essere una cosa folkloristica evidentemente...
Passando oltre è da notare il numero contenuto di proposte della Capcom che attualmente sta sviluppando un numero di titoli maggiore per il Dreamcast della Sega. Tra le uscite annunciate per Psx c'è *Strider 2* che, per la cronaca, non ha nulla a che vedere con l'orrido gioco sviluppato di sana (si fa per dire...) pianta dalla ormai defunta US-Gold anni fa. Il gioco è la conversione diretta dell'omonimo coin op che girava su scheda System 12 (praticamente una Psx) rendendo la conversione estremamente facile. Per la gioia dei nostalgici assieme al nuovo titolo sarà presente anche la versione originale del primo episodio.
È tutto, ci vediamo nel prossimo millennio e stavolta sul serio...

Alessandro Casini

Resident Evil 3: Nemesis si avvicina

Il mese scorso, a beneficio di chi mastica pane e ideogrammi (o semplicemente è tanto fanatico da giocare ai titoli in giapponese, nonostante non capisca nulla di quanto appare scritto a video) abbiamo pubblicato la recensione di *Bio Hazard 3*, versione nippon, dell'attesissimo *Resident Evil 3: Nemesis*, che in versione PAL non vedremo sicuramente prima del prossimo anno. Nel frattempo, verso la fine di novembre, si è resa disponibile la versione NTSC – USA.

Le prime cinquecentomila copie distribuite hanno in bundle la demo giocabile di *Dino Crisis*

INFOGRAMES SEMPRE PIÙ COLOSSO...

La Francia videoludica sta vivendo un momento di grande espansione. Da una parte Ubi Soft e Guillemot che nel corso dell'estate e del primo autunno anno annunciato a raffica acquisizioni su acquisizioni, alcune molto importanti come quelle di Hercules e Thrustmaster effettuate da Guillemot. D'altra parte Infogrames, storico sviluppatore e produttore francese, sta allargandosi a macchia d'olio e dopo l'acquisto di Gremlin (con relativo parco di software house minori associate) ha messo a segno un nuovo colpo grosso con GT Interactive. Il produttore e sviluppatore statunitense, recentemente colmato d'allori per *Driver* su Psx e PC e nell'attesa di mietere consensi con *Unreal Tournament*, su PC, è stato portato sotto le ali di Infogrames per una cifra che si aggira attorno ai 135 milioni di dollari (di cui 25 sono stati subito versati come acconto). Entrambe le parti, l'acquirente e l'acquistato, hanno manifestato soddisfazione per l'accordo sottoscritto che amplia notevolmente la capacità, per il nuovo colosso, di entrare nei rispettivi mercati d'origine.

... E INTANTO INTERPLAY PASSA A TIUTS

Interplay, tradizionalmente molto forte in ambito PC (titoli come Messiah, Giants, Evolva sono nel suo catalogo del prossimo anno), dopo aver fatto registrare 17 milioni di dollari di perdite nel terzo trimestre '99, ha manifestato la volontà di prestare maggior attenzione al mercato console, ormai così ampio da non poter essere neppure minimamente trascurato. Mentre da casa Interplay giungevano queste voci riguardanti strategie interne, come un fulmine a ciel sereno è arrivata la notizia dell'acquisto da parte di Titus di 12.795.455 azioni Interplay che permettono a Titus di ottenerne il controllo. Un solo commento: dopo i grandi spostamenti dello scorso inverno, che sembravano essersi acquietati nella primavera di quest'anno, anche quest'ultimo spicchio di '99 si sta rivelando foriero di spostamenti titanici; il mercato dei videogiochi torna ad essere percorso da grandi fermenti e la febbre delle acquisizioni / concentrazioni torna a salire.

MATRIX SU PLAYSTATION

Una delle pellicole hi-tech più interessanti dell'ultimo anno, The Matrix, (con protagonista Keanu Reeves, che già si era cimentato nel cinema cyberpunk in Johnny Mnemonic, film tratto dall'omonimo racconto di William Gibson, universalmente ritenuto, insieme con Bruce Sterling fra i fondatori della cultura cyberpunk), si appresta a sbarcare su PlayStation o molto più probabilmente su PlayStation 2 visiti i tempi indicati dai fratelli Wachowski (regia di Matrix), per questa produzione interattiva: il gioco, infatti, sarà bastato sul film attualmente in visione ancora in molte sale cinematografiche e sul suo seguito previsto per il 2002.

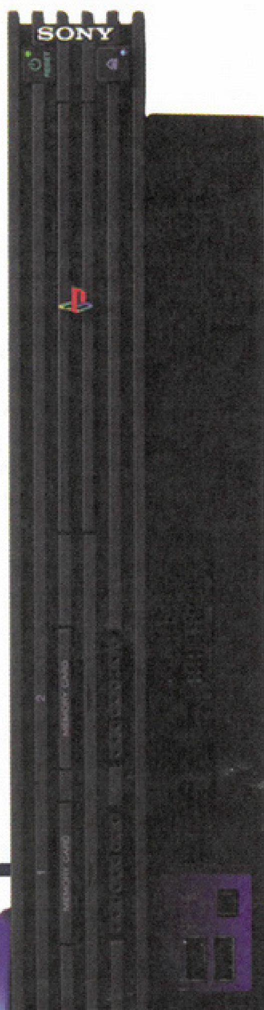
Speriamo che anche il gioco possa ricreare quell'atmosfera assolutamente unica che la pellicola ha saputo trasmettere.

SAGA FRONTIER 2, UN ASSAGGIO PER CHI HA INTERNET

Per i fan dei giochi di ruolo ad ambientazione medievaleggiante, è in arrivo da Squaresoft il seguito di Saga Frontier, atteso per la metà del prossimo anno anche in versione PAL, il gioco è caratterizzato da un aspetto grafico molto curato, in particolare, i fondali in cui si svolge l'azione di gioco, che nel primo episodio erano in grafica prerenderizzata, sono stati sostituiti in questo sequel da piccole opere d'arte disegnate a mano con chine e acquerelli. Chi dispone di un collegamento a Internet può fare un salto al seguente indirizzo http://www.thegia.com/psx/sf2/sf2media12.html dove sono stati pubblicati alcuni filmati tratti da *Saga Frontier 2*; un piccolo antipasto per stuzzicare l'appetito.

Sony e il commercio elettronico di PS2

Entro febbraio 2000, Sony aprirà un megastore online, pronto a ricevere le richieste di quanti vorranno acquistare la PlayStation 2 che entrerà in commercio il 4 marzo.
Da principio questo sito di e-commerce sarà dedicato alla PS2, relativi accessori e giochi, ma per il futuro si prevede che diverrà un punto di riferimento per quel che riguarda l'acquisto online di materiale per intrattenimento elettronico, film su DVD, musica ecc.
Al dominio Playstation.com sarà disponibile un analogo negozio virtuale per i titoli Psx.



GRAN TURISMO 2 CE LA FARÀ?

Proprio mentre chiudiamo la rivista, si fanno sempre più forti i "rumors" che avanzano il sospetto che la data di uscita di *Gran Turismo 2*, fissata da molto tempo per il 7 dicembre '99, potrebbe essere posticipata. La nuovo data di cui si mormora, il 3 gennaio 2000, non è poi così distante da quella prevista, se si pensa che normalmente i ritardi medi rispetto alla data d'uscita, risultano essere di mesi e non di giorni. Certo è che questo piccolo slittamento sarebbe sufficiente a far perdere alla Sony, il ricco treno delle vendite natalizie, nonché per moltissimi giocatori sarebbe un Natale con un *GT2* in meno sotto l'albero...



E GRAN TURISMO 2000?

Non si tratta di ritardi per *Gran Turismo 2000*, un potenziale hit per PlayStation 2, ma di nuovi sviluppi presentati al pubblico al recente Comdex. Quanto si è visto girare ha stupito per l'uso perfetto dell'illuminazione in tempo reale e per un effetto nebbia particolarmente riuscito. Migliora dunque l'impatto di GT2000 che aveva lasciato perplesso qualche partecipante al Tokyo Game Show (ove ben più impressionate appariva New Ridge Racer della Namco). In occasione del Comdex, sono stati rilasciati anche alcuni filmati che mostrano sequenze del gioco in azione. Chi volesse vedere di persona (pur con tutti i limiti della compressione video) a che punto è GT2000, può navigare fino a questa pagina (**http://headline.gamespot.com/news/99_11/16_vg_gran/index.html**) di Gamespot che ha messo a disposizione due dei movie sopra citati.

PRODUTTORE
Codemasters
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Halifax

MICRO MANIACS

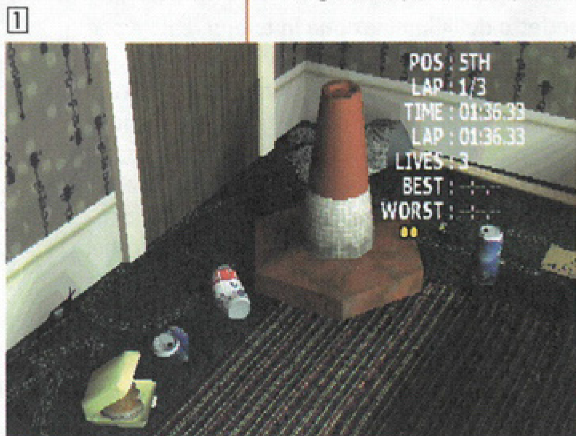
Il ritorno dei Codemasters



Attenzione! Non lasciate più oggetti in disordine in casa! Potreste incentivare strane, minuscole, gare... Uomo avvisato...

Scommetto che alla maggior parte di voi *Micro Maniacs* suonerà come un nome del tutto anonimo, ma sono altrettanto certo che nel rivelarvi una certa cosa vi si rinfrescherà immediatamente la memoria: il gioco in questione altro non è che il nuovo episodio della serie di *Micro Machines*!

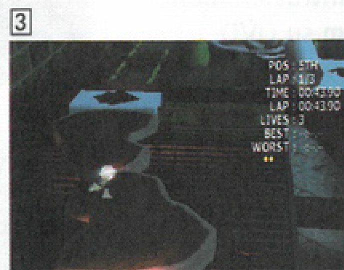
Per gli irrecuperabili ai quali anche questo nome non dice nulla, è necessario fare un discorso più articolato: partendo dal presupposto che tutti sappiano cosa sono le Micro Machines nella realtà (ma sì dai! Quelle macchinine minuscole!), vi basti sapere che fin dal momento in cui sono state immesse sul mercato, circa una dozzina di anni fa, hanno riscosso un successo tale da convincere una software house a farne un videogioco con lo stesso nome e con le stesse macchinine come protagoniste. Anche il titolo si è rivelato un successone non solo grazie alla succulenta licenza, ma grazie anche a una meccanica di gioco immediata e molto coinvolgente: pilotare le macchinine attraverso le improvvisate piste casalinghe (bagno e cucina per fare due esempi) era veramente uno spasso per grandi e piccini. Quel semplice giochino, che riproponeva sullo schermo quello fatto da molti bambini nella realtà, ha fatto un'apparizione su tutte le console dai 16 bit in su (compresi i portatili Game Gear e Game Boy che seppur con 8 bit in meno "vivevano" nello stesso periodo) fino ovviamente ad arrivare alla console di mamma Sony, la PlayStation. In questa sua penultima incarnazione (l'ultima è stata su Nintendo64), il gioco ha preso il nome di *Micro*



1 *Un po' di pulizia non guasterebbe...*

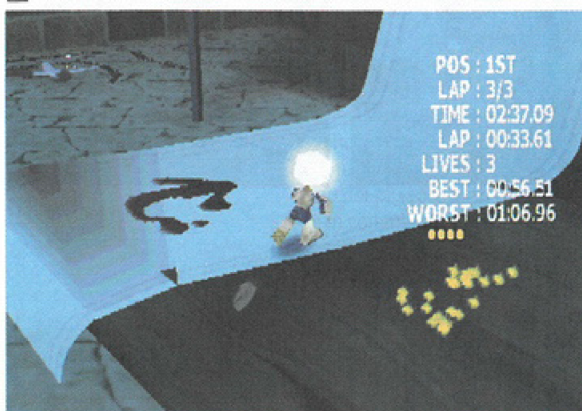


2 *Uh! L'arcobaleno... Bello...*



3 *Molto dark questa pista*

4





5

4
Deve essere bello avere una lampadina al posto della testa...

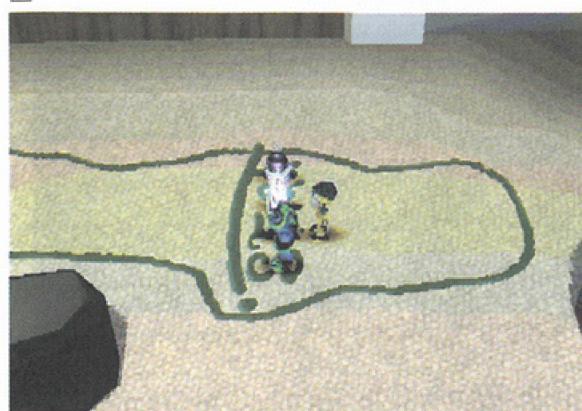
5
Questa pista è molto divertente

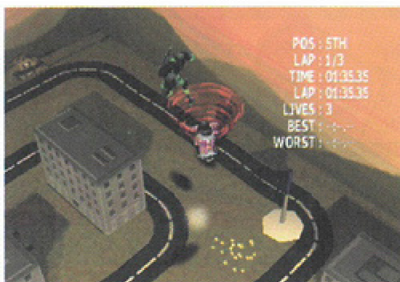
6
On your marks. Get set...

7
Quando si dice "Al centro del tornado"...

Machines V3 e, manco a dirlo, è stato anche qui un successo enorme, nonostante la decisione per tanti versi rischiosa di passare dalle due alle tre dimensioni abbandonando così la classica visuale a volo d'uccello per una più realistica visuale isometrica con un punto di vista un po' abbassato.
Dopo circa due anni dall'uscita di *Micro Machines V3*, nessuno sperava di vedere un nuovo episodio della serie sulla cara e vecchia PlayStation e, mentre tutti stavano cominciando a guardare alla nuova generazione di console a 128 bit, la Codemasters ha annunciato a sorpresa lo sviluppo di un nuovo episodio che avrebbe visto la luce sul 32 bit Sony con il nome in codice di *Micro Machines 4*. Fin qui nulla di strano ma basta guardare un paio di fotografie del gioco per rendersi conto che qualcosa non quadra: dove sono finite le macchinine??? Infatti, nel gioco non c'è più traccia delle minuscole vetture che hanno reso tanto famoso i predecessori (se sia una questione di licenze non rinnovate o cose del genere a noi non è dato saperlo, fatto sta che è così). Ma senza macchine cosa si fa? Si va a piedi naturalmente! Le piccole automobili, infatti, sono state sostituite da bipedi (o al massimo da quadrupedi...), che non hanno altro mezzo di locomozione se non la loro forza muscolare.
In questo modo è anche spiegabile il perché non troviamo più nel nome del gioco la parola "macchine" (machines), che è stata invece sostituita da "maniaci" (maniacs), un termine che definite azzeccato è poco... I nuovi protagonisti del gioco hanno un aspetto veramente bizzarro e simpatico che fa appunto pensare a dei maniaci, il che è senza dubbio un aspetto positivo perché le macchinine in fondo erano un po' troppo anonime per far affezionare loro il videogiocatore.
A ogni modo, il fatto di non avere più a che fare con delle macchinine, non deve far pensare di trovarsi di fronte a una realistica simulazione sulla corsa umana, perché nulla potrebbe essere più lontano dalle intenzioni degli sviluppatori che hanno invece pensato di introdurre la fisica delle vecchie macchinine nei piedi dei nuovi personaggi; di conseguenza, l'unica differenza con le vecchie versioni di *Micro Machines* risiede nel fatto di non vedere più macchinine sullo schermo. La volontà degli sviluppatori di mantenere i contatti con i vecchi episodi della serie, si riscontra anche nella struttura delle piste, ancora in tutto e per tutto simile a quelle improvvisate in casa con le Micro Machines reali, anche se ora il concetto è stato leggermente ampliato per permettere di sfruttare appieno le caratteristiche dei nuovi protagonisti del gioco. Un esempio: ci sono due tavoli staccati e sopra uno di questi c'è una spina della corrente alla quale è attaccato un ferro da stiro sistemato sull'altro tavolo; per delle macchinine sarebbe impossibile andare da un tavolo all'altro, ma per i nostri nuovi amici è sufficiente attaccarsi al filo del ferro da stiro e lasciarsi andare in modo da raggiungere l'altro tavolo.
Ovviamente i meno esperti andranno a sbattere clamorosamente contro il muro per l'ilarità generale...
L'uscita del gioco è prevista per marzo 2000 e la versione visionata, pronta all'incirca al 60%, era piuttosto giocabile e divertente. Sono dunque pronto a scommettere che *Micro Maniacs* sarà un successo, soprattutto nel multiplayer, famoso punto forte di tutta la serie di *Micro Machines*.

6



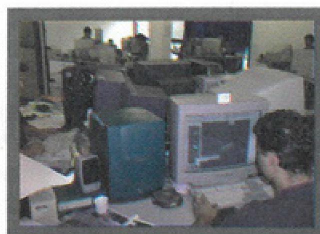


7

PSW Oliviero Pari

CONTROLLI? CONTROLLEREMO.

Un aspetto di Micro Maniacs che ha colpito molto positivamente è il suo metodo di controllo preciso e pulito che consente anche al giocatore inesperto di instaurare immediatamente un buon feeling con il gioco; bisogna anche ammettere che nonostante il controllo di Micro Machines V3 fosse intuitivo, in questa nuova versione lo è ancora di più. È capitato di discutere con colleghi (che parolone... Diciamo amici videogiocatori) indispettiti da questo sistema di controllo, giudicato da loro fin troppo intuitivo e quindi troppo facile, con una conseguente penalizzazione della longevità e quindi del gioco stesso. Il problema a nostro parere non sussiste, perché tutta la serie di Micro Machines ha sempre posto come punto forza il multiplayer che viene ovviamente avvantaggiato da questo metodo di controllo intuitivo in quanto non è detto che i 3 (o magari addirittura 7) amici con cui ci si potrà confrontare in Micro Maniacs, abbiano un'esperienza di gioco tale da renderli esperti. Ben venga dunque a questo punto un sistema di controllo molto intuitivo che permetta sfide multi-player molto avvincenti, come è sempre stato nel corso della serie.





1

Protonic Interactive è una giovane software house italiana nata poco più di un anno fa con la missione di sviluppare videogiochi. In una realtà "sempre eternamente giovane" come quella italiana per quanto riguarda lo sviluppo di intrattenimento elettronico ad alto livello, Protonic Interactive s'inserisce come un soggetto dal potenziale sicuramente molto interessante. Pochi hanno parlato fino ad oggi di Protonic Interactive, non perché sia una realtà piccola o marginale, anzi le sue ambizioni sono notevoli, ma per la scelta precisa del suo gruppo dirigente che vuole raccontarsi al mercato e al grande pubblico dei videogiochi, solo con fatti concreti, e non con promesse fumose. Così, a pochi giorni dalla pubblicazione del primo titolo, un'avventura grafica molto promettente per PC chiamata **Tony Tough And The Night Of Roasted Moths**, e in previsione del rilascio di **Tube Runner** per Psx, c'è stata l'occasione di scambiare due parole con Davide D'Aversa e Francesco Iorio, rispettivamente amministratore delegato e responsabile dello sviluppo di Protonic Interactive. Dalle loro parole emerge uno spaccato interessante della realtà dei "developer" vista dall'interno, e un sacco di chicche da non perdere assolutamente... Buona lettura

Come il sole all'improvviso canta Zucchero... Con lo stesso fulgore ci ha stupito Protonic Interactive neoprotagonista dello sviluppo videoludico nazionale

VIDEOGIOCHI MADE IN ITALY

Cominciamo con una domanda di rito: parlateci di voi, "da dove venite" e cosa vi ha spinto a buttarvi nell'avventura dello sviluppo di videogiochi in Italia, che fino a qualche tempo fa pareva un vero taboo...

DAVIDE: Prima di fondare Prograph Research assieme a Francesco Iorio, grazie soprattutto all'apporto di Paolo, Vittorio, Stefano e Giovanna Cannicci, una famiglia di noti imprenditori della zona, e di divenirne l'amministratore delegato lavoravo in una giovane banca locale. In seguito quando Francesco mi ha confidato di avere un sogno da realizzare (cioè creare una grossa software house) credo di aver capito che anch'io forse avevo un sogno nel cassetto: lavorare nell'industria (cosa che avevo già fatto), ma in un'azienda che fosse anche mia.

Mi chiedi perché proprio i videogame? La risposta è molto semplice: in primo luogo perché ci sono tutti gli elementi per ritenerlo un settore in espansione e anche quando sembra denunciare una contrazione è il momento in cui invece si sta evolvendo; in secondo luogo perché sono entrato in quest'avventura con un amico molto competente che ritengo in grado di sovrintendere lo sviluppo di ottimi prodotti, cosa fondamentale soprattutto all'inizio, quando non si può sbagliare.

FRANCESCO: Per quanto mi riguarda posso dire che non è la mia prima esperienza nel settore. Sono ormai diversi anni che sono immerso nel mondo dei videogiochi, inizialmente come semplice appassionato giocatore di giochi per computer e da bar, poi come programmatore; ho lavorato insieme ad altri ragazzi a diversi giochi su Amiga e PC per varie case come Team17, Neo Software e Virgin Interactive; ora sono responsabile di sviluppo qui in Prograph. Le esperienze passate mi hanno aperto gli occhi sul mercato dei videogame e mi hanno fatto capire cosa fare per essere competitivi quando la concorrenza mondiale è veramente agguerrita.

Che tipo di struttura utilizzate per lo sviluppo?

DAVIDE: Lascio volentieri a Francesco il compito di rispondere perché descriverà meglio di quanto possa fare io le caratteristiche tecniche della struttura. Prima però gradirei sottolineare come questa sia appositamente "sbilanciata" verso l'ambito produttivo nel quale, solo internamente, sono impiegate 15 persone a tempo pieno mentre tutte le altre attività aziendali le svolgo personalmente con il supporto di Renata D'Aversa, mia sorella.

FRANCESCO: Come diceva Davide il team di sviluppo interno è attualmente composto da 15 persone suddivise tra grafici, programmatori e un game designer, l'audio invece viene sviluppato all'esterno. Le tecnologie utilizzate sono davvero all'avanguardia: per la realizzazione della grafica 3D per esempio utilizziamo computer molto potenti espressamente progettati per questo scopo come le stazioni Intergraph TDZ-2000 GT1 o Silicon Graphics Octane MXI. I programmatori invece lavorano su computer adeguati agli standard attuali del mercato PC, così da poter valutare le prestazioni e la resa dei prodotti sullo stesso hardware che useranno poi le persone che li acquisteranno. Altre tecnologie di spicco sono



2



3

1 *Interno degli studi Protonic Interactive*

2 *Francesco Iorio, responsabile dello sviluppo di Protonic Interactive*

3 *Davide D'Aversa, amministratore delegato Protonic Interactive*

4 *Alcuni screenshot tratti dal gioco* Tube Runner

senz'altro la render farm e il sistema di motion capture. La render farm è un insieme di 18 computer controllati via rete dedicati esclusivamente ai calcoli pesanti come a esempio per il rendering di grosse sequenze animate in grafica 3D. Il sistema di motion capture, un Vicon 8 a 7 camere, è uno dei più sofisticati attualmente in commercio e possiamo fregiarci di essere stati i primi in Europa a utilizzarlo, per cui abbiamo deciso di creare uno studio appositamente preparato per ospitarlo, una specie di set per il cinema. Il Vicon 8 è in grado di acquisire fino a un massimo di 240 fotogrammi al secondo permettendo di ottenere animazioni molto realistiche per i nostri prodotti.

Sul fronte Psx, state sviluppando* Tube Runner, *cosa ci potete dire di questo titolo?

DAVIDE: *Tube Runner* per noi è molto importante per due motivi in particolare: sarà il primo gioco con marchio Protonic Interactive per Psx e, come dicevo prima, è un'ulteriore conferma della nostra volontà di collaborare con i team minori per contribuire alla crescita di tutto il settore produttivo video ludico italiano.

FRANCESCO: È un tipico gioco di corse arcade che miscela una grande velocità di azione al divertimento dato dai diversi personaggi e ambientazioni surreali. L'impatto grafico è garantito dai numerosi effetti di luce che danno alle varie ambientazioni un aspetto molto coinvolgente. In questo momento stiamo mettendo a punto i vari parametri dell'intelligenza artificiale degli avversari per rendere le gare ancora più divertenti. I 30 tracciati dovrebbero assicurare una buona longevità e i bonus da raccogliere sono molti e divertentissimi da usare, soprattutto nella modalità a due giocatori, dove lanciare un missile al proprio avversario o batterlo sul traguardo grazie a un turbo è decisamente gratificante.

4





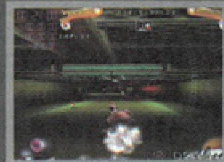
È difficile oggi a un mese dal 2000, e avendo a disposizione piattaforme di gioco potenti come i PC dell'ultima generazione o il Dreamcast sviluppare sulla PlayStation che ormai comincia a sentire il peso degli anni?

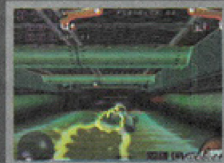
DAVIDE: Personalmente ritengo che la PlayStation la possa ancora dire lunga (relativamente ai ritmi di aggiornamento di questo settore e di quello informatico in genere) in quanto il "parco macchine" a livello mondiale è enorme e anche quando sarà disponibile la PS2 il numero di utenti Psx continuerà a essere economicamente significativo. Infatti, il costo della PS2 e il tasso di sostituzione della Psx renderanno il successo della PS2 meno scontato di quanto non sembri. Almeno per i primi tempi, infatti, la nuova piattaforma dovrebbe costare circa quattro volte il prezzo a cui oggi si può trovare la Psx. Inoltre la Psx deve la sua enorme diffusione alla capacità della Sony di farla percepire al consumatore di massa più come un elettrodomestico che come un hardware informatico. Sarai d'accordo con me che solitamente non accade di correre in negozio, ogni volta che viene lanciato un frullatore o un tostapane nuovo per aggiornare la dotazione casalinga.

FRANCESCO: Tutto dipende dal tipo di gioco che si intende realizzare, non si possono certo pretendere dalla PlayStation i miracoli grafici che caratterizzano le piattaforme più recenti ma, come è già successo per tutte le macchine da gioco di successo del passato, i prodotti migliori (almeno dal punto di vista tecnico) sono quelli che escono per ultimi.

Il problema più grosso è quello che, sebbene i giochi dell'ultima generazione (*Metal Gear Solid, Gran Turismo, Tekken 3* ecc.) propongano una giocabilità superba, il divario di potenza e quindi di resa visiva tra la Psx e le piattaforme più recenti inizia a essere molto grande e quindi se per esempio *Gran Turismo* offre quanto di meglio la Psx sia in grado di gestire, se si guarda *Sega Rally 2* sul Dreamcast si nota immediatamente la differenza di fluidità, di risoluzione e di complessità dei modelli.













Cosa pensate in generale del mondo console? E della PlayStation 2?

FRANCESCO: Il mondo delle console è senza alcun dubbio interessantissimo. Come si può notare anche in Italia, paese storicamente refrattario, i videogame si sono diffusi enormemente nelle case negli ultimi 2 anni soprattutto grazie alla PlayStation, che si può trovare ormai anche nei supermercati a prezzi decisamente interessanti. La PS2 è senza dubbio una macchina da gioco dotata di una potenza di calcolo fuori del comune. Sebbene questo non basti per avere dei buoni giochi, sicuramente l'impatto grafico è garantito. La Sony ha l'enorme fortuna di aver catalizzato l'interesse degli ottimi sviluppatori che hanno decretato il successo della prima PlayStation e quindi non c'è dubbio che i seguiti dei vari *Gran Turismo, Tomb Raider, Metal Gear* ecc. avranno un enorme successo.

L'unica minaccia che vedo all'orizzonte per questa bellissima console è l'X-Box, un progetto sviluppato dalla Microsoft che consiste nel chiudere un PC molto potente in una scatola collegabile al televisore; questo è potenzialmente molto interessante, perché racchiude i benefici di entrambi i mondi: la standardizzazione dell'hardware, la facilità d'uso e il basso prezzo propri delle console insieme alle possibilità Internet, la versatilità e la diffusione del software propri del PC.

***Ringraziando Davide e Francesco per la chiacchierata, PlayStation World porge loro i migliori auguri per un roseo futuro di Protonic Interactive. Alla prossima, probabilmente con la recensione di* Tube Runner.**

PSW Matteo Camiscasca

25 dicembre 1999, penultima grande festività di questo millennio, ultima occasione per parlare (copiosamente) di regali.

A NATALE SIAM TUTTI PIU' BUONI...

...quale periodo migliore per fare qualche bel regalo alla nostra PlayStation? Quale momento più giusto per portare a oltre sessanta milioni le scatolette grigie di mamma Sony? PSW è pronta a guidarvi nell'intricato mondo dello shopping natalizio, per avere la certezza di regalavi (o regalare) il meglio del meglio.



Quando si è piccoli (crescendo le cose non cambiano poi molto...), sono due le date essenziali che tendono però a non arrivare mai: una è quella del proprio compleanno e l'altra è il Natale. Il motivo è principalmente uno, il puro è semplice gusto del consumismo e del ricevere doni più o meno utili rende felici la maggioranza di noi, in barba a tutti i barili di melassa morale che si tende ad attribuire a queste festività. Ma in un mondo espanso a tal punto è difficile orientarsi tra i propri desideri materiali. A volte ci si ritrova a sbagliare l'elenco (chilometrico of course) della letterina da mandare al vecchio panzone barbuto dalla blusa rossa che si fa scarrozzare in giro da una mandria di renne scampanellanti, e il rischio consiste nel ritrovarsi, sotto il povero abetino destinato a soffrire di alopecia, dei regali indesiderati.
Siccome sappiamo quanto sia difficile orientarsi nel poliedrico mercato dei titoli PlayStation abbiamo deciso di aiutarvi, ecco la rassegna dei migliori titoli usciti più o meno di recente per la nostra amata grigia ruminatrice di CD. Consultatela secondo i vostri generi preferiti e di sicuro riuscirete a trovare qualcosa di imperdibile con cui trastullarvi la mattina del 25...
Buon Natale ragazzacci!

Giochi di GUIDA

Se i rombi dei motori sono per voi equiparabili a una sinfonia di Bach, non possiamo che consigliarvi di farvi regalare almeno uno dei seguenti titoli

GRAN TURISMO 2 (Sony n/d) non è ancora uscito ufficialmente sul mercato, ma entro la fatidica data del 24 dicembre dovreste riuscire a trovarlo sugli scaffali. Dubito che ci sia bisogno di aggiungere nulla sul seguito del miglior gioco di guida di sempre (*GT* è ora disponibile nella serie Platinum a L. 49.900). Il parco macchine supera ora le 500 unità, la fisica di comportamento su strada è incredibile, è stata aggiunta una modalità rally e le patenti sono state praticamente triplicate, ma i più pigri tra voi potranno comunque importare quelle precedentemente conquistate sul primo titolo. Il sicuro campione di vendite della stagione.

WIP3OUT (Psygnosis L.108.000) è dedicato invece a quelli di voi che preferiscono le corse ambientate nel futuro a bordo di veicoli fluttuanti. Grafica da capogiro, una buona longevità, la nuova modalità per due giocatori e la solita colonna sonora ultra-unz fanno di questo terzo capitolo un vero gioiello di programmazione. Ipnotico.

RIDGE RACER TYPE 4 (Namco L. 108.000) è arrivato roboando anche da noi, una grafica superlativa e insuperata fanno di questo gioco un lustrapupille di prim'ordine. Il divertimento è assicurato grazie alle moltissime macchine segrete e a una giocabilità decisamente migliorata rispetto ai titoli precedenti. Forse le piste sono un po' pochine ma si tratta del classico pelo nell'uovo in un titolo altrimenti ineccepibile.

CRASH TEAM RACING (Sony n/d) riesce finalmente a colmare un vuoto che faceva soffrire molti videogiocatori. Grazie a lui anche la PlayStation ha un gioco di kart degno di questo nome. La grafica è coloratissima, la giocabilità è ai massimi livelli e la modalità per giocare in quattro contemporaneamente lo rendono eterno, il tutto senza rallentamenti di sorta. La ragione prima per cui acquistare anche un Multitap.

V-RALLY 2 (Infogrames L. 99.000) è qui. Se i kart di *CTR* vi sembrano robe da femminucce siete dei pazzi, ma avete comunque il diritto di divertirvi. Eccovi quindi in pasto un gioco di Rally per puri e duri, un nuovo motore grafico e fisico rendono questo seguito imperdibile per quelli che hanno amato il primo. Difficile ma ricco di soddisfazioni; non distraetevi troppo con gli effetti di luce.

DRIVER (GTI L. 99.000) è il titolo su cui stringere i denti se persino *V-Rally 2* è per voi roba da mammolette. Il vostro compito consiste nell'affrontare a bordo del vostro bolide varie missioni criminali e sfuggire agli innumerevoli inseguimenti della polizia. Un gioco originalissimo, permeato dal gusto anni '70 di telefilm come *Starsky e Hutch* e fedelmente ambientato nelle città di Miami, San Francisco, New York e Los Angeles ricostruite secondo le topografie originali.

Giochi di RUOLO

Gli aspiranti guerrieri e maghi, non potranno che dissetarsi a queste fonti per la loro sete di epiche avventure...

FINAL FANTASY VIII (Sqauresoft n/d) è giunto e, assieme a *Gran Turismo 2*, sarà sicuramente in testa alle classifiche di vendita. La grafica lascia sbalorditi, i personaggi non sono più super deformed e tutta la produzione è caratterizzata da una maggiore maturità. Incredibile l'integrazione dei filmati con alcune sequenze di gioco vero e proprio. Un nuovo sistema di gestione delle magie snellisce l'interfaccia e il tutto è come sempre al servizio di una trama eccezionale, ancora più cinematografico e reso più vicino ai gusti occidentali. Piacevolissima la completa localizzazione in italiano che non potrà che rendere felici quelli di voi che masticano poco l'inglese.

FINAL FANTASY VII (Squaresoft L. 49.900) è ormai entrato nella storia dei videogiochi, una trama complessa, intrigante e ricchissima di colpi di scena, una grafica incredibile e dettagliatissima, delle musiche magistrali unite a una profondità senza pari, fanno di questo gioco un must. Le cose da fare sono numerosissime, così come le magie e i segreti da scoprire. Se vi manca è tra le prime cose da chiedere visto anche il prezzo della versione Platinum.

FINAL FANTASY TACTICS (Squaresoft L. 99.900) non è esattamente un RPG, ma non poteva non apparire assieme ai due fratelli maggiori. Siete pronti per cimentarvi con il miglior gioco di strategia a turni mai prodotto per PlayStation? La Squaresoft non si smentisce mai e questo piccolo gioiello ricchissimo in ogni suo aspetto ne è la conferma! Peccato che l'unico modo per procurarselo sia quello di rivolgersi a un importatore (naturalmente non è il caso che vi dica che la versione americana è più comprensibile di quella giapponese, vero?)

LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE (Game Arts n/d) è la fedele trasposizione della serie uscita su Saturn. La grafica non sarà aggiornatissima ma i pregi di questo gioco sono da ricercarsi altrove. Un'ottima caratterizzazione dei personaggi, una trama splendida, un sistema di gioco strutturato in maniera egregia (che paradossalmente dà la birra a molti dei ben più blasonati titoli attuali) e un'ambientazione fantasy vecchio stile, lontana dai toni cupi degli ultimi capitoli della serie *Final Fantasy*, rendono questo titolo imperdibile per tutti gli appassionati degli RPG vecchio stampo, e non solo per loro.



ACTION ADVENTURE

Se siete alla ricerca di un qualcosa che soddisfi la vostra sete d'azione quanto la vostra voglia di ragionare, magari calandovi in un'atmosfera particolarmente suggestiva, non potete fare a meno di pescare tra i seguenti giochi...



SILENT HILL (Konami L.113.000) è il titolo adatto per non dormire la notte del 24. Terrore allo stato puro per un'avventura che vi lascerà senza fiato grazie alla grafica d'atmosfera e alla trama complessa e di grande spessore. *Silent Hill* sta a *Resident Evil* come *Shining* sta *a La Notte dei Morti Viventi*, un terrore psicologico che non si riduce agli effetti a sorpresa per farvi saltare sulla sedia ma preferisce insinuarsi subdolamente nella mente. Uno dei giochi forse più sottovalutati tra quelli usciti quest'anno e di grande maturità.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (Crystal Dynamics L. 99.900) un grande gioco carico di atmosfere goticheggianti e Lovecraftiane. Nei panni del vampiro Raziel dovrete farvi strada in un mondo putrescente per vendicarvi del crudele Kain. La possibilità di spostarsi tra i due piani dell'esistenza, materiale e spettrale, e i vari poteri che acquisterete lungo le vostre avventure conferiscono a questo gioco una profondità invidiabile. Degli enigmi intelligenti uniti a degli scontri a base di impalazioni e incenerimenti, rendono quindi *Soul Reaver* un piacere da giocare.

DINO CRISIS (Capcom L. 110.000) è l'ultimo tra gli action adventure di casa Capcom a essere arrivato da noi. Nei panni della bella Regina dovrete vedervela con dei famelici dinosauri all'interno di alcuni laboratori situati su di un'isola. Praticamente si tratta di *Jurassic Park* misto a *Resident Evil*. Il motore grafico interamente in 3D è di eccellente fattura, e l'adrenalina rimane sempre a livelli altissimi mentre cercherete di fuggire da un agile Velociraptor o dalle imponenti mascelle di un Tirannosauro. Elettrizzante.

RESIDENT EVIL 3 (Capcom n/d) è quasi in dirittura d'arrivo, in formato PAL, ma nel frattempo potete cercare di *Bio Hazard 3*. Racoon City si appresta ad accoglierci per l'ennesima volta con il solito comitato di benvenuto composto da zombie e mostri vari. La formula non sarà forse originale come un tempo, ma il gioco riesce comunque a coinvolgere il giocatore grazie a una realizzazione tecnica di ottimo livello. Siete pronti a scoprire cosa è successo a Jill Valentine?

METAL GEAR SOLID (Konami L. 99.900) non è più recentissimo, ma chiunque di voi l'abbia perso non dovrebbe farselo sfuggire, si tratta forse del miglior gioco per PlayStation in assoluto. Infiltrarvi nei panni dell'agente segreto Snake all'interno di una base nucleare occupata dai terroristi non sarà un gioco da ragazzi. Capostipite dei nuovi giochi Sneak'em Up, dove la cautela e la pianificazione sono più efficienti della forza brutta, *MGS* riesce a essere l'esperienza videoludica più vicina a un film che sia mai stata creata.

ISS PRO EVOLUTION (Konami L. 99.900) riesce in un'impresa che nessuno credeva possibile: migliorare il suo predecessore. Si tratta senza dubbio della migliore simulazione calcistica disponibile su PlayStation, altra cosa rispetto a FIFA. La nuova versione è ancora più configurabile in ogni suo aspetto, la grafica è stata migliorata (incredibile!) e la giocabilità rimane eccellente e senza sbavature. Si può ricreare qualsiasi azione calcistica e le decisioni strategiche hanno un effettivo riscontro in campo. Il migliore. Unico difetto, può essere che la versione PAL, non sia in commercio prima che le renne fuggano di nuovo al Polo Nord...

FIFA 2000 (EA Sports L. 99.900) niente di più, niente di meno che l'altra metà del mondo calcistico interattivo. Non pretende di essere LA simulazione calcistica definitiva, ma con ciò (e con la conseguente maggior immediatezza che emana) probabilmente riesce a catturare il gusto del grande pubblico; inoltre quest'anno la EA è riuscita a fare davvero qualche passo avanti uscendo finalmente con il miglior *FIFA* dai tempi di *World Cup '98*. Volete fare un regalo a colpo quasi sicuro a un amante dei giochi sportivi? In FIFA troverete una solida certezza.

Giochi SPORTIVI

Quelli di voi che seguono assiduamente i vari campionati sportivi in TV, ma che hanno sempre avuto le chiappe troppo pesanti per aver voglia di sudare, possono dedicarsi ai loro sport preferiti senza il rischio di affaticarsi...

ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS (Namco L. 82.000) è un tennis che agli aspetti simulativi dei titoli più seri, preferisce l'immediatezza e la giocabilità più spensierata. La realizzazione tecnica è di prim'ordine e i pochi difettucci strutturali non riescono a minare un gioco sempre e comunque divertente. Nonostante sia subito facile da giocare, prima di padroneggiare alla perfezione tutti i colpi e la pallina dovrete allenarvi parecchio.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING (Activision L. 108.000) è il nuovo titolo della Activision che ha per protagonista lo skateboard. Tecnicamente ineccepibile (fantastiche le animazioni del personaggio principale) e contraddistinto da una giocabilità fuori parametro. Questo gioco vi farà passare pomeriggi interi nella speranza di riuscire a compiere nuove evoluzioni nei suoi enormi e gustosissimi livelli. Se inoltre aggiungete al tutto una colonna sonora da sturbo, capirete che questo gioco non è destinato solo agli amanti dello skateboard bensì a tutti i videogiocatori che amano divertirsi con un pad in mano.



PICCHIA DURO

La violenza non risolve i problemi, ma un po' di sane mazzate virtuali non hanno mai fatto male a nessuno, sfogate pure i vostri istinti natalizi più repressi con uno dei seguenti giochi!

STREET FIGHTER ALPHA 3 (Capcom L. 99.000) è l'ennesimo picchiaduro 2D targato Capcom, ma è anche il migliore in assoluto della sua categoria assieme *KOF'99*. Una realizzazione tecnica che fa gridare al miracolo, una giocabilità come sempre ad altissimi livelli e una longevità incredibile, grazie alle varie modalità di gioco e ai 31 e passa personaggi, sono i punti a favore di questo picchiaduro 2D che finalmente non ci fa più rimpiangere le controparti per Saturn.

TEKKEN 3 (Sony L. 49.900) è semplicemente il miglior picchiaduro 3D per PlayStation, nonostante gli anni rimane sovrano del suo trono. Grande la giocabilità, da urlo la grafica e le animazioni dei numerosissimi personaggi, ognuno con una lista infinita di mosse a disposizione, spassose le modalità di gioco alternative, infinito se giocato in due; in poche parole un capolavoro. Se ve lo siete lasciato sfuggire fino a ora, non comprarlo in versione Platinum sarebbe un oltraggio al buon senso.

BLOODY ROAR 2 (BMG L. 92.000) è il seguito del discreto *Bloody Roar*. La grafica è molto migliorata e i personaggi sono aumentati, mentre è rimasta invariata la caratteristica che più lo rendeva divertente: la possibilità di trasformarsi in una vera e propria bestia con la sola pressione di un pulsante. Curiosa e divertente la scelta degli animali che comprendono anche una temibile talpa e un bizzarro camaleonte.

THE KING OF FIGHTERS 98 (SNK L. 99.900) è la diretta trasposizione da Neo Geo dell'omonimo titolo 2D. Assieme a *Street Fighter Alpha 3* si divide lo scettro come miglior picchiaduro bidimensionale disponibile sulla scatoletta di casa Sony. Rispetto al titolo Capcom ha una struttura più complessa e riesce quindi a risultare più vario, grazie anche alle diverse strategie di gioco che è possibile attuare, ma manca dell'immediatezza e della sontuosità grafica che contraddistingue il suo concorrente.

PLATFORM

Se in camera avete appeso un poster di Mario e uno di Sonic state leggendo la sezione giusta ma della rivista sbagliata. Scherzi a parte, se le piattaforme sono il vostro pane quotidiano non potrete che desiderare sotto l'albero uno dei seguenti titoli.

GEX: DEEP COVER GECKO

(Eidos L. 99.000), ultimo capitolo delle gesta del rettile di casa Eidos e anche il migliore. La grafica è pulita e colorata, come sempre le citazioni meta-cinematografiche e televisive sono infinite e strappano più di un sorriso. I panni vestiti da nostro eroe cambiano sempre a seconda dei livelli, vestito come un faraone o da Sherlock Holmes, da astronauta o in elegante smoking, se la deve vedere a suon di codate con i suoi numerosi avversari, arrampicandosi lungo i muri dei vari livelli come solo lui sa fare.

CRASH BANDICOT 3

(Sony L. 108.000), sicuramente il migliore della serie, riesce a essere molto vario in più di un'occasione. Il nostro eroe non deve solo saltare di piattaforma in piattaforma a caccia di mele, signornò! Ogni mondo comprende anche un livello in cui Crash deve fuggire da un animale imbestialito, uno in cui si trova alla guida di uno scooter, per ritrovarsi magari a bordo di un biplano intento a tirar giù dirigibili dal cielo! Molto divertenti i livelli in cui la fidanzata di Crash deve correre in groppa a un tenero tigrotto dagli occhi verdi e quelli alla guida di un'acquascooter. Tutta questa varietà è infine condita da una grafica di raro splendore e da dei simpatici motivetti d'accompagnamento.

SPYRO 2 **(SCEE L. 99.000)** vede nuovamente per protagonista l'ignifugo draghetto di casa Sony che tanto successo ha riscosso lo scorso anno. Il nuovo gioco riesce a essere più vario e più divertente del primo che già si difendeva più che bene. La grafica è ulteriormente migliorata, restando sempre fedele ai colori pastello e allo stile cartoon. Il drago Spyro continua a incendiare le chiappe dei suoi nemici seznza sosta facendoci sorridere più di una volta in un seguito che si lascia giocare che è un piacere.



MISCELLANEA

In quest'ultima sezione troverete tutti giochi difficilmente inseribili nelle categorie precedenti. Il loro punto forte è spesso l'originalità e riescono ad appassionare come pochi altri, se siete stanchi delle solite proposte del mercato tuffatevi senza esitazione su uno dei seguenti titoli!

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

(Virgin L. 77.000) è considerato da molti il miglior puzzle game in assoluto, e il giudizio della redazione è univoco: chiunque ami questo genere non può fare a meno di questo gioco. Costruire enormi combo di gemme per poi scaraventarle in faccia all'avversario è appagante, geniale e richiede una strategia sempre nuova e fresca. Riflessi e progettazione sono le qualità che vi vengono richieste in un titolo, che giocato in due, raggiunge un valore di longevità che rasenta l'infinito. Se a tutto questo aggiungete una grafica deliziosa (con i personaggi dei picchiaduro Capcom in versione super deformed che se le danno di santa ragione) a delle musiche arrangiate con estrema maestria, otterrete come risultato uno dei giochi più divertenti e longevi di sempre. Imperdibile a qualsiasi prezzo, Platinum o no.

POINT BLANK 2

(Namco L. 92.000) è uno dei giochi più esilaranti che si possono trovare su PlayStation. Armati di pistola (assolutamente necessaria) dovrete colpire microscopiche foglie autunnali, tosare pecore che vi passano saltellando davanti e bersagli di ogni tipo. La grafica è funzionale, colorata e divertentissima, la giocabilità è alle stelle, soprattutto se avete un altro amico dotato di pistola contro cui giocare. Se da piccoli adoravate il tiro al bersaglio, questo titolo è stato programmato per voi, se vi manca la pistola chiedete anche quella a Babbione Natale.

UM JAMMER LAMMY (Sony L. 92.000)

è il seguito di *Parappa The Rapper*, primo rythm'n game che la storia ricordi. In questo secondo episodio invece di indossare i panni del cino-rapper Parappa, dovrete schitarrare impersonando un'agnellina di nome Lammy. La grafica è originalissima, colorata e molto funky psichedelica. La trama originale, e volendo anche matura, vi vedrà in giro ad affrontare con la vostra chitarra, avversari il cui unico punto in comune è la divertente follia dei programmatori. La meccanica del gioco è semplice e geniale basta premere i pulsanti a ritmo di musica come indicato sullo schermo, se farete troppe stecche non riuscirete a proseguire.

DANCE DANCE REVOLUTION

(Konami n/d) è un rythm'n game dalla natura ambigua, per essere goduto appieno necessita infatti di un tappetino simile a quello di twister. Movendo i piedi nelle giuste direzioni e seguendo il ritmo, come indicato dal gioco, si riesce a far compiere delle combo al protagonista che fruttano preziosi punti. Più i pezzi musicali proposti si fanno difficili, più sono le mosse da eseguire, con l'aumentare della difficoltà ci si ritrova quindi a zompare come invasati. Giocarlo con il pad non ha senso alcuno, se poi siete ricchi potete cercare di farvi regalare persino una coppia di tappetini per sfide a due indimenticabili. Un ottimo modo per perdere peso divertendosi. I pigri di fede si tengano alla larga!

PSW Ugo Laviano



I migliori secondo PSW

AVVENTURA	Metal Gear Solid
GIOCO DI RUOLO	Final Fantasy VII
GUIDA ARCADE	Wip3out
GUIDA SIMULAZIONE	Gran Turismo
PICCHIADURO 2D	Street Fighter Alpha 3
PICCHIADURO 3D	Tekken 3
PIATTAFORME 2D	Rayman
PIATTAFORME 3D	Gex: Deep Cover Gecko
PUZZLE GAME	Super Puzzle Fighter II Turbo
RYTHM 'N GAME	Dance Dance Revolution
SPARATUTTO 2D	Einhänder
SPARATUTTO 3D	Quake II
SPORTIVO	ISS Pro Evolution
STRATEGIE	Final Fantasy Tactics

Legenda



I lati positivi del gioco



Gli aspetti meno riusciti



A confronto con l'Oscar di PSW del suo genere



Altri giochi dello stesso genere che potrebbero interessarvi

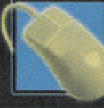
Periferiche


MEMORY CARD


VOLANTE


JOGCON


DUAL SHOCK


MOUSE


PISTOLA


MULTITAP

Riconoscimenti



Un gioco che raggiungere vette d'eccellenza nel proprio genere.



Un gioco che scrive la storia nel proprio genere.

Prodotto da Sony
Sviluppato da Disney Interactive
Versione Europea
N° Giocatori 1
Genere Avventura Arcade
Distribuito in italia da Sony
Prezzo L. 92.000
Sito Internet www.playstation.it

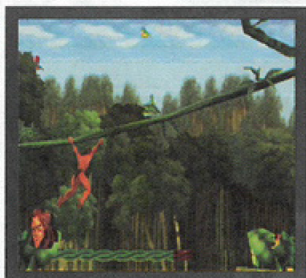
Tarzan



Dopo qualche educativo finalmente la Disney torna a produrre platform tratti dai suoi film lungometraggi. Questo Tarzan sarà all'altezza degli illustri precedenti per console a 16 bit?

Negli ultimi anni la Disney sembra aver ritrovato lo smalto di un tempo nel produrre i suoi film. Nell'era del dopo Katzenberg c'è stata un'alternanza di ottimi film e altri forse un po' meno buoni ma, oggettivamente, l'unico veramente scadente è stato *Pocahontas.* Insomma, il 3 dicembre sarò probabilmente a Melzo a gustarmi la prima di questo *Tarzan* che, da quel poco che ho potuto vedere sembra essere niente male. Ovviamente, altrimenti non sarei qui a parlarne, la Disney ne ha prodotto una conversione per PlayStation che dovrebbe giungere sugli scaffali più o meno in concomitanza con l'uscita del film al cinema. Come nella migliore tradizione dei giochi Disney per console (nessuno ricorda i capolavori per Megadrive?) il gioco di cui vado a parlarvi è un platform tridimensionale. A dire il vero di tridimensionale il titolo Disney ha solo l'apparenza. Come accadeva in *Pandemonium*, la grafica è effettivamente poligonale, ma la struttura di gioco rimane bidimensionale con la possibilità di spostarsi solamente lungo un asse. In alcuni punti è possibile imboccare dei corridoi alternativi che ci permetteranno di muoverci in profondità per cercare i bonus nascosti. In realtà però il movimento rimane guidato su dei binari a doppio senso.
L'impostazione di gioco è delle più classiche, con la necessità di giungere alla fine di livelli abbastanza lineari eliminando più nemici che si può e la possibilità di soffermarsi a raccogliere bonus e oggettistica varia per ottenere un punteggio migliore. Se raggranellerete tutte le lettere che compongono il nome del protagonista otterrete una vita in regalo, con i quattro pezzi che compongono la foto del volto di una scimmietta (Cita, suppongo) avrete l'accesso a un livello bonus. Solo raccogliendo tutto ciò in ogni livello otterrete una valutazione di risoluzione al 100%. Per combattere i vari nemici che vi si porranno di fronte potrete bersagliarli con vari tipi di frutta o con una lancia. Entrambi i tipi di armi possono essere usati per portare attacchi dall'alto o dal basso.
La struttura di gioco è quindi abbastanza semplice e adatta a un pubblico giovane. Va anche detto che si può affrontare il gioco in due modi differenti: potete fre-







1

1 *La grafica di Tarzan ha la parvenza di un simil-plattform 3D*

2 *Non solo azione, in questo gioco, ogni tanto bisogna metter mano alla materia grigia*

PERIFERICHE





POLVERE DI STELLE

Nel corso degli anni ci sono state parecchie incarnazioni cinematografiche del personaggio creato da Edward Rice Burroughs (doppiatore del protagonista nel film Disney) è solo l'ultimo di una lunga serie. A parte l'indimenticabile telefilm interpretato da Johnny Weissmuller che ha funestato gli anni Ottanta, ci sono veramente una quantità spropositata di film sull'uomo scimmia. Dal primo *Tarzan delle scimmie* del 1918 (uno dei più belli oltre che l'unico veramente fedele alla storia originale) interpretato da Elmo Lincoln (che ha partecipato ad altri 4 film della serie) al recentissimo e fetentissimo *Tarzan e il mistero della città perduta* interpretato da Casper Van Dien (protagonista di *Starship Troopers*) passando per l'appena decente rivisitazione anni 80 di *Greystoke – La leggenda di Tarzan* con un Christopher Lambert perfettamente in parte, nel ruolo dello scimmione se ne sono viste di tutti i colori. Caratteristica la presenza, nella filmografia dell'uomo scimmia, degli italianissimi *Tarzak contro gli uomini leopardo, Karzan, il favoloso uomo della giungla* e *Totò Tarzan*.



garvene dei bonus e limitarvi a raggiungere la fine del livello il più in fretta possibile. In questo caso, come accadeva in Pandemonium, il gioco risulta abbastanza (un po' troppo, forse) facile e breve. Però potete anche dedicarvi a cercare tutti i segreti del gioco, e in questo caso la longevità aumenta abbastanza. Per carità, non aspettatevi la complessità degli ultimi livelli del parto della Crystal Dynamics, dopotutto questo gioco non è certo rivolto a chi ha giocato e finito tutti i platform prodotti negli ultimi 15 anni... Comunque, a favore della varietà del gioco, va detto che vi troverete in un sacco di situazioni differenti. Penzolare saltando di liana in liana, nuotare nelle rapide di un fiume in piena, scappare dalla furia di un branco di elefanti o scivolare lungo i tronchi di un albero sono tutte attività stimolanti e divertenti. Per non parlare dei livelli bonus in cui vi troverete a percorrere a massima velocità a bordo dei veicoli più assurdi (da una canoa improvvisata a uno strano uccellaccio) in ambientazioni ricche di roba da raccogliere in un tempo limite. Tra l'altro, tutte queste sezioni sono interessanti perché permettono di uscire un attimo dalla struttura a binario dando maggiore libertà di movimento (anche se sempre nell'ambito di ambienti piuttosto ristretti). Graficamente il gioco si attesta su livelli medio-bassi. In linea di massima i livelli sono abbastanza pieni di cose e dettagli come uccelli che svolazzano di qua e di là e animaletti vari che vanno a intralciare il cammino del nostro eroe. Il problema è che tutto è afflitto da una povertà di texture quasi disarmante. Grafica sicuramente funzionale ma poco spettacolare, quindi. Discorso differente per il sonoro che si fregia di ottimi campionamenti vocali e di splendide musiche (d'altronde sono quelle del film). Oltretutto il gioco è interamente in italiano con i personaggi che, saltuariamente, si mettono a parlottare con le stesse voci che sentirete al cinema. Fra un livello e l'altro ci sono degli intermezzi animati costituiti da spezzoni di film realizzati in un ottimo FMV che vi raccontano la trama. Tra l'altro nel menu iniziale è possibile rivedere tutti i filmati già visti.

PSW Andrea Maderna

COMMENTO

Al di là dell'aspetto grafico sicuramente migliorabile, i problemi di Tarzan sono congeniti. Si tratta di un gioco pensato per un pubblico giovane e poco avvezzo ai complicati e tortuosi meccanismi dei platform moderni. Anche i segreti più nascosti e gli ostacoli più grossi sono facilmente superabili da chi è ormai esperto del genere di giochi e la parola fine è troppo facile da vedere. D'altra parte va detto che è comunque discretamente realizzato e, in finale, divertente. In soldoni, se volete un gioco spensierato e senza troppe complicazioni o se siete degli irriducibili appassionati del genere alla disperata ricerca di qualcosa di nuovo da giocare accattatevi pure Tarzan. Altrimenti date un'occhiata alla lista là sopra...



voto 7

POSITIVE

Splendide musiche
Ottimo sistema di controllo
Abbastanza vario

NEGATIVE

Graficamente non ai massimi livelli
Un po' troppo facile
Target basso

PERDE CON...

GEX: DEEP COVER GECKO

I due giochi non sono neanche confrontabili. In fondo *Tarzan* di tridimensionale ha solo l'apparenza e comunque ha un target nettamente differente, lo si vede dalla caratterizzazione dei personaggi, dal livello di difficoltà e, in generale, dall'abbondanza di aiuti sparsi nel gioco. Oltretutto a livello grafico non c'è proprio confronto.

NELL'ARENA

Gex: Deep Cover Gecko	8.5
Ape Escape	8.5
Spyro the Dragon	8
Croc 2	8
Crash Bandicoot 2	7.5

Prodotto da Eidos
Sviluppato da Interno
Versione Europea
N° Giocatori 1-4
Genere Avventura
Distribuito in italia da Halifax
Prezzo ND
Sito Internet www.eidos.com

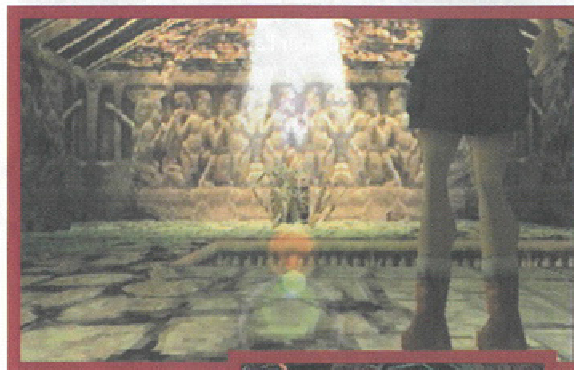
Tomb Raider THE LAST REVELATION

Ci siamo. Puntuale come ogni anno, ai primi di Dicembre Lara Croft farà la sua quarta apparizione sugli scaffali dei negozi di tutto il mondo. Ne varrà ancora la pena?

Squadra che vince non si cambia, o almeno così dicono. Alla Eidos non sembrano esserne pienamente convinti, tant'è che il nuovo capitolo della loro serie più importante (perlomeno in termini di tornaconto monetario) è improntato all'insegna del cambiamento. Nuovo il team di sviluppo, nuovo (anche se poi è un po' un ritorno al'antico) approccio alla costruzione dei livelli, nuova, in generale, impostazione. Non vi spaventate, non hanno cambiato completamente lo schema di gioco. Dovrete sempre guidare Lara all'interno di intricati livelli sparacchiando di qua e di la e risolvendo semplici enigmi. E' stato semplicemente corretto il tiro, limando i numerosi difetti ed eseguendo delle precise correzioni di rotta nel design del gioco. L'obiettivo principale dei programmatori era riuscire a ricreare quella delicata alchimia fra riflessione e blastaggio che tanto aveva giovato al primo episodio. E sotto questo punto di vista vi posso assicurare fin da adesso che non solo ci siamo, ma ci sono stati anche dei miglioramenti.

RITORNO AL PASSATO

Una delle cose più fastidiose degli ultimi due episodi di *Tomb Raider* era l'eccessiva dispersività e anonimità dei livelli. Livelli enormi e, pur con le dovute eccezioni (vedi il bel livello di Venezia in *Tomb Raider 2*), poco caratterizzati graficamente in cui spesso non si aveva la più pallida idea di cosa fare. Uno dei punti fermi nella realizzazione di questo nuovo episodio è stato l'eliminazione di questi problemi. Il gioco si svolge interamente in Egitto. Questo implica una certa omogeneità stilistica nell'ambientazione e una maggiore cura dei dettagli. I livelli inoltre sono molti di più (ci aggiriamo sulla quarantina), ma di dimensioni ridotte rispetto al passato. Difficilmente vi troverete ancora a girare come degli ossessi per chilometri di deserto nella vana speranza di capire cosa fare. Il fatto che tutto il gioco sia ambientato in Egitto non deve comunque trarvi in inganno, non è certo la varietà di situazioni a mancare. I livelli sono molti, vari e interessanti. Costruzioni sepolcrali, templi, vallate, cittadine, visiterete di tutto a piedi e non. In un livello vi troverete a cavalcare un sidecar, in un altro dovrete attararversare un intero treno saltando di vagone in vagone. In linea di massima le ambientazioni sono molto varie e curate, con un'attenzione per il dettagli quasi maniacale. Graficamente siamo su livelli molto alti (soprattutto rispetto al passato) con texture molto belle e parecchio definite, che reggono molto bene anche uno sguardo ravvicinato (sotto questo punto di vista l'uso dell'alta risoluzione ha sicuramente giovato parecchio). La gestione della telecamera è sicuramente migliorata rispet-


1


2


3

1 *Begli effetti di luce...*

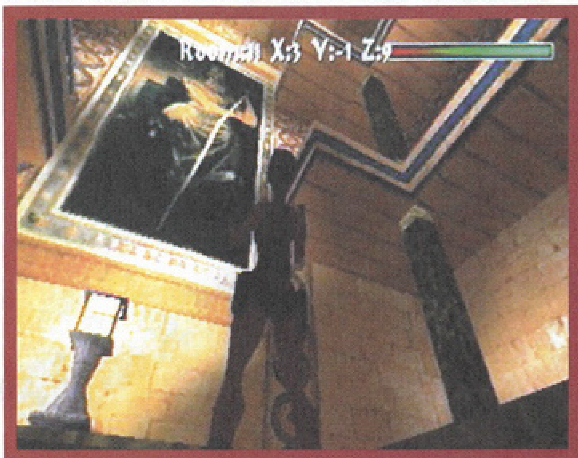
2 *Arrivooooooooooo!!!!!!*

3 *Cosa nasconderà questa parete?*

PERIFERICHE







4

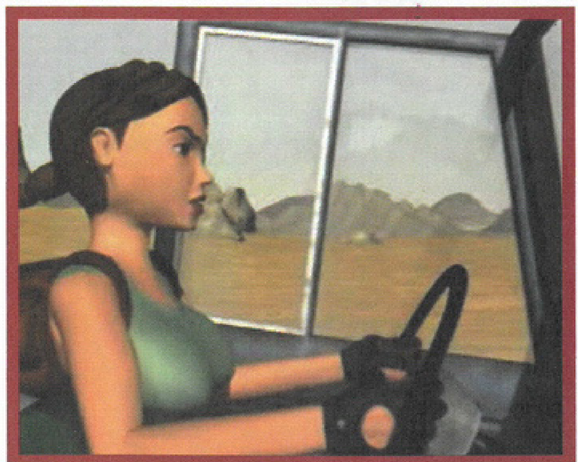
to al passato. Ciononostante non mancano i soliti problemi di inquadratura nelle situazioni più complicate (ma sono veramente pochi i giochi che non danno di questi problemi).
Lo schema di gioco è bene o male sempre quello, però è ora molto più equilibrato. Dovrete usare parecchio ingegno per risolvere gli enigmi e gli stessi combattimenti non potranno essere affrontati limitandosi a sparare di qua e di la. Gli avversari sono pochi (si è deciso di dare più spazio all'elemento adventure), ma sicuramente molto impegnativi. L'intelligenza artificiale è stata sviluppata molto bene con nemici assolutamente non facili da abbattere e che dispongono dellle vostre stesse abilità. Non è più possibile arrampicarsi di qua e di la eseguendo un paio di passaggi complicati per lasciarsi alle spalle il nemico. Adesso i vostri avversari possono seguirvi dappertutto rendendo i combattimenti sicuramente più interessanti.

4
Ah, l'arte...

5
Mmmm... Forse dovevo girare a sinistra...

6
Che bei tatuaggi.

5



ALTRO CHE SPIELBERG...

La telecamera spesso e volentieri si concede delle variazioni sulla solita inquadratura posteriore per dedicarsi a emozionanti carrellate o campi lunghi che danno una sensazione di epicità notevole al tutto. La stessa trama è molto presente e si fa più sentire rispetto al passato con un sacco di intermezzi animati (realizzati col motore del gioco) e con un buon numero di filmati in FMV piazzati in punti strategici. La storia non è niente di particolarmente originale e pesca elementi un po' dappertutto. Parecchie situazioni ricalcano palesemente i film di Indiana Jones con un prologo che vede una Lara adolescente recuperare durante un'avventura il suo caratteristico zainetto (come Indy nel prologo di "Indiana Jones e l'ultima crociata" recupera la frusta abbastanza casualmente) e con un cattivo molto, forse troppo, simile a quello de "I predatori dell'arca perduta". In pratica, dopo un paio di livelli in cui controllerete una Lara sedicenne in una specie di tutorial, vi ritroverete catapultati in avanti nel tempo per prendere nuvamente il controllo di Lara adulta la quale, alla ricerca di alcuni preziosi manufatti, si ritroverà coinvolta nella solita lotta per la sopravvivenza contro una divinità egiziana.

GIOCABILITÀ?

Molto buona direi. Il sistema di controllo in linea di massima è rimasto lo stesso degli episodi precedenti, a parte le solite aggiunte che si vedono ogni anno. Questa volta a Lara è stata donata la capacità di girare attorno agli spigoli quando è appesa a una parete e la possibilità di appendersi alle corde per poi farsi penzolare e lanciarsi in pieno stile Tarzan. Il controllo tramite stick analogico è sicuramente utile, perché permette di sorvolare sull'utilizzo di parecchi tasti gestendo, in base all'inclinazione, corsa, camminata, scatti e passetti laterali solo col pollice destro. D'altra parte va purtroppo registrata una certa imprecisione che rende di fatto preferibile la croce digitale. Il cambiamento più significativo e interessante è sicuramente quello avvenuto nell'inventario. Scomparso il vecchio anellone rotante, ci ritroviamo ora con un menu d'impostazione abbastanza classica, in pieno stile adventure. In soldoni la grossa novità è l'aggiunta della possibilità di combinare gli oggetti fra di loro. Prima di chiudere una menzione d'onore per le musiche che, seppur come al solito molto poco presenti, sono veramente di ottimo livello e molto d'atmosfera.

PSW **Andrea Maderna**

COMMENTO

Grande atmosfera, giocabilità molto equilibrata e ben calibrata, interessanti novità nella gestione dell'inventario, ottima strutturazione delle ambientazioni e buon livello grafico sono le armi vincenti di questo quarto capitolo delle avventure di Lara Croft. Gli appassionati penso non chiedono altro, ma anche gli altri dovrebbero secondo me dargli un'occhiata. Certo, se non ne potete più di Lara lasciate pure perdere, ma allora che lo leggete a fare questo articolo?
Veramente bello. E questo, detto da uno che, dopo aver apprezzato parecchio il primo episodio, ha odiato alla morte i due successivi bastonando il terzo in fase di recensione, penso abbia un certo valore.



6

voto **8**

POSITIVE
Bella grafica
Ottimo sistema di controllo
Grande atmosfera

NEGATIVE
Stick analogico inutilizzabile
Qualche magagna nel motore grafico
Alla fin fine è sempre Tomb Raider

perde con...
METAL GEAR SOLID
Ma neanche di tanto. In fondo, se a livello di sceneggiatura non siamo certo a quei livelli, entrambi i giochi hanno atmosfera e giocabilità da vendere e nel gioco della Eidos c'è sicuramente più roba da fare che nel film della Konami. Rispetto ai precedenti *Tomb Raider* sicuramente c'è un NETTO miglioramento.

NELL'ARENA

Metal Gear Solid	9
Resident Evil	9
Resident Evil 2	8
Parassite Eve	8
Overblood	6.5



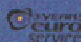




FAI COME I FRATELLI
KRATTER, CAMPIONI DI
SNOWBOARD DELLO
"SLIDER TEAM YAMAHA":
VOLA DAL
CONCESSIONARIO YAMAHA
PER VEDERE
IL NUOVO SLIDER,
PER TE C'E' UN'OCCASIONE
STRAGIUSTA:
QUESTI SUPERACCESSORI
ORIGINALI COMPRESI NEL
PREZZO SE ACQUISTI
SLIDER ENTRO
IL 31 GENNAIO 2000.

1. CUPOLINO
2. FINALI MANUBRIO IN ERGAL ANODIZZATO
3. PROTEZIONI LATERALI "CARBON LOOK"
4. "SCHELETRO SCUDO PARAGINOCCHIA"
5. COPRISELLA BICOLORE
6. KIT BULLONERIA IN ERGAL ANODIZZATO

YAMAHA SLIDER E' MAIN SPONSOR B-SIDE PLANET



3 anni di garanzia e di  Chiedi ai Concessionari le condizioni. Gli indirizzi sono sulle Pagine Gialle. 

Yamaha sceglie lubrificanti 



DAI CONCESSIONARI YAMAHA
E' ARRRIVATO

SLIDER

CON 6 SUPERACCESSORI
COMPRESI NEL PREZZO.

MEGLIO VOLARE.



Prodotto da
Sony/Universal
Sviluppato da
Insomniac Games
Versione
PAL
N° Giocatori
1
Genere
Piattaforme 3D
Distribuito in italia da
Sony
Prezzo
L. 92.000
Sito Internet
www.playstaion.it

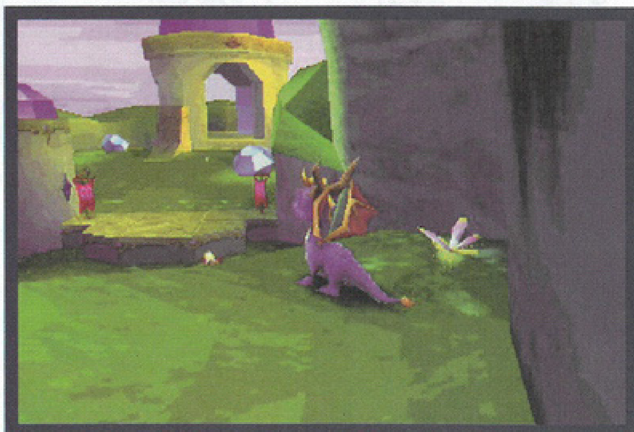
Spyro 2: Gateway to Glimmer

La lotta per la corona di migliore platform 3D continua, e nuovi pretendenti si fanno avanti... vediamo come se la cava Spyro 2

La prima uscita del draghetto degli Insomniac Games si era dimostrata un titolo più che discreto sia dal punto di vista tecnico (grazie a un motore grafico di tutto rispetto), che da quello concettuale, con una buona struttura di gioco supportata da una forte componente esplorativa. Il primo *Spyro*, uscito un anno fa, è ancora oggi un buon platform e dimostra la perizia programmatoria di questo, una volta sconosciuto, gruppo di programmazione. Il seguito riprende la storia dalla terra dei draghi, teatro della prima avventura, con Spyro intenzionato a concedersi una piccola, ma meritata vacanza. I suoi piani saranno tuttavia stravolti molto presto, dato che il nostro riluttante eroe si ritroverà in men che non si dica nella terra di Avalar, alle prese con il malefico Ripto e soprattutto con alcuni importanti talismani da recuperare. *Spyro 2* è, infatti, incentrato sul ritrovamento di questi artefatti e su una trama che verrà illustrata grazie a numerosi intermezzi animati (realizzati con lo stesso motore grafico del gioco). Riguardo a questi "stacchetti" è simpatica l'idea degli sviluppatori di dare un'impronta comica a tutte le vicende, a partire dall'introduzione fino a giungere ai dialoghi, con i protagonisti che si prendono rispettivamente in giro e terminano spesso i propri pensieri con battutine a effetto. Il cast di personaggi che incontreremo sulla nostra strada è variegato e comprende sia amici che nemici a partire dalla fata Zoe fino ad arrivare alla combriccola che fa da supporto al cattivo della situazione, il tragicomico Ripto. I metodi d'interazione con gli altri personaggi vanno dal dialogo alla craniata in corsa, passando per il lancio di oggetti contundenti come pietre et similia. Oltre alle abilità innate (riprese pari pari dal primo episodio), Spyro potrà acquistare alcune capacità aggiuntive (come l'indispensabile nuoto) da uno strano individuo, chiamato Riccone, usando i gioielli raccolti nel gioco alla stregua di moneta di scambio. Tra le new-entry c'è anche la fida libellula che ci seguirà per tutte le nostre peregrinazioni nel mondo del draghetto viola, avendo la doppia funzione di segnalatore del nostro stato di salute e di mini-aiutante nella raccolta dei bonus. Abbiamo detto che l'obiettivo del gioco è ritrovare i dodici talismani nascosti nei meandri di Avalar; questi preziosi oggetti non sono però custoditi dai soliti mostri di fine livello, macchi-



1 *I topi intagliatori sono solo un piccolo esempio dei bizzarri personaggi del mondo di Spyro*



2 *In questa foto potete vedere l'ottima distanza visiva, fiore all'occhiello del titolo Insomniac*

PERIFERICHE





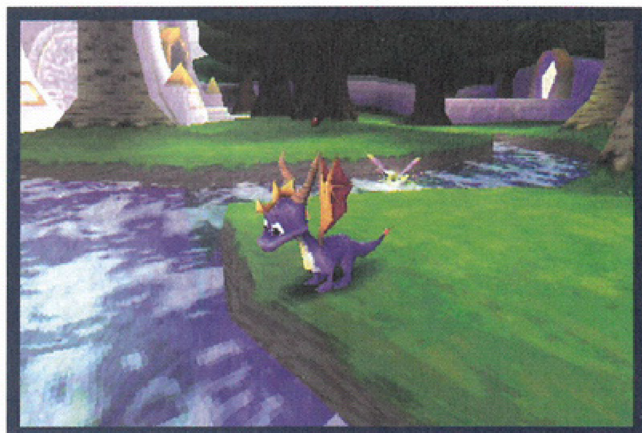


3

nari-fine-di-mondo e così via, ma rappresentano degli "obiettivi" da raggiungere completando dei compiti prestabiliti, alla stregua di quanto visto già tre anni or sono in *Mario 64* e ripreso poi da quasi tutti gli appartenenti alla categoria. Non mancano le classiche monete/anelli/gratta e vinci (ehm...) da raccogliere lungo il cammino che, sorpresa delle sorprese, donano bonus particolari una volta raggranellate nella giusta quantità. Naturalmente, è stata mantenuta inalterata l'impronta del primo episodio, ovverosia l'assoluta libertà d'azione all'interno dei livelli, libertà garantita dall'eccellente motore grafico che, non solo presenta una distanza di disegno senza precedenti, ma offre anche una serie di effetti grafici (quali luci colorate ed esplosioni particellari) visti raramente su una console dal "bittaggio" limitato com'è ormai la PlayStation. Continuando nella disamina tecnica, devo segnalare l'adattamento in italiano, privo di sbavature e caratterizzato da doppiaggi praticamente perfetti, nonché sottotitoli sempre all'altezza della situazione. Se si considera la qualità media delle localizzazioni, ignobile, si può capire quanto la produzione dietro a *Spyro 2* spicchi nel panorama delle uscite Sony. Con una realizzazione tecnica eccellente e uno schema di gioco collaudato, ci si aspetterebbe un voto molto alto per la seconda uscita del baby-drago della Universal, ma la realtà dei fatti è leggermente diversa, soprattutto se si prendono in considerazione concorrenti come *Ape Escape* (considerato dal sottoscritto il re dei platform 3D su Psx) o *Croc 2*, giochi che magari non offrono la stessa pulizia grafica, ma hanno dalla loro un gameplay più innovativo e un livello di sfida notevolmente più alto. Gli avversari di *Spyro 2* non rappresentano (se non nei livelli avanzati) delle vere e proprie minacce, risultando raramente aggressivi e quasi mai pericolosi. Ora, è comprensibile che tutto il gioco sia pensato come una sorta di cartoon interattivo (definizione appropriata anche per gli altri esponenti della categoria), ma girare per livelli semi vuoti dove l'unica minaccia è spesso l'andare a sbattere contro un nemico che si fa gli affari suoi non è esattamente l'ideale di divertimento, e credo che qualsiasi giocatore (indipendentemente dal target del gioco) possa notare questo difetto. La totale assenza di un qualsivoglia elemento innovativo, e lo schema di gioco rimasto praticamente immutato dal primo episodio, sono poi le ragioni principali dietro al voto che leggete in questa pagina. I già citati *Croc 2* e *Ape Escape* hanno dimostrato come si possa tuttora sfruttare un genere già molto utilizzato da quasi tutte le case di software e, pur restando sotto al titolo Insomniac nell'aspetto tecnico, gli sono indubbiamente superiori in quello, fondamentale, della giocabilità.

4





5

POSITIVE

Ottima grafica
Sonoro ben realizzato

NEGATIVE

Troppo scontato
Piuttosto facile
Avversari "assenti"

perde con...

GEX: DEEP COVER GECKO

Nel confronto con il termine di paragone dei platform 3D secondo PSW, *Spyro 2* esce piuttosto malconcio a causa di un gameplay poco vario e di un livello di sfida troppo basso, tutti aspetti in cui, al contrario, eccelle l'ottimo *Gex 3* della Crystal Dynamics.

NELL'ARENA

Gex: Deep Cover Gecko	8.5
Ape Escape	8
Croc 2	8
Crash Bandicoot 3	7
Rascal	4.5

3
Il riccone sarà il nostro "fornitore" durante tutto l'arco del gioco

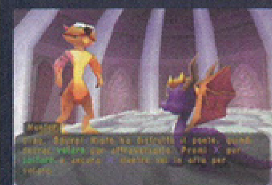
4
Et voilà, il primo talismano è nelle nostre mani

5
Spyro guarda perplesso nel ruscello. Notare la qualità grafica, ai vertici della categoria

6
La classica spiegazione dei comandi fatta dai protagonisti...

PSW **Alessandro Martini**

COMMENTO

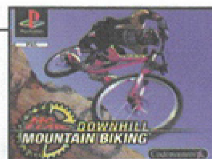


6

Spyro 2 è sicuramente un buon gioco, pensato per una certa fascia di pubblico (quella più giovane) e realizzato con ottima cura. L'aspetto grafico è ottimo, seppur caratterizzato da uno stile non proprio azzeccato (ma qui si sconfina nei gusti personali) e il comparto sonoro è di tutto rispetto, considerando anche l'ottimo lavoro svolto con doppiaggi e sottotitoli. Le note negative arrivano se mai da quello che dovrebbe essere il "cardine" del titolo Insomniac, ovverosia il gameplay, che invece appare un po' troppo scontato per risultare interessante. La difficoltà, non certo elevata, non aiuta molto in questo senso, e relega Spyro 2 alla posizione di gregario nella corsa, ancora aperta, per il trono di migliore platform 3D su PlayStation.

voto 7.5

Prodotto da Codemaster
Sviluppato da Uds
Versione Europea
N° Giocatori 1-4
Genere Guida Arcade
Distribuito in italia da Halifax
Prezzo L. 108.900
Sito Internet www.mountainbiking.cou.uk



No Fear Downhill Mountainbiking

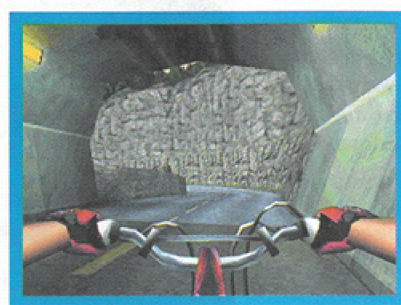
"Vorrei morire sorridendo all'età di 126 anni, in un metro di neve su una collina scoscesa, dopo aver vinto la scommessa con un mio pronipote su chi sarebbe arrivato per primo a valle scivolando sopra un vecchio pezzo di cartone"
Ruthie Matthes, campionessa MTB



La sinergia uomo/bici, ecologico tool di trasporto ormai secolare, relegata nella sua piccola nicchia di fanatici supermuscolosi e brachicardici pronti a erigere altari in nome delle due ruote a pedali, approda sulla console di casa Sony con un titolo estremamente invitante quanto lungo presentando un buon pass d'ingresso: quello della Codemasters. Nel dipanarsi della storia videoludica l'utilizzo di biciclette fu esclusivo appannaggio di ragazzini consegna-giornali (leggi: *Paperboy*) o di piccoli campioni di *BMX*. Mai si sono viste riproduzioni più o meno fedeli di gare "fangose" né tantomeno di corse su strada a causa dell'impossibilità di trasporre la fatica fisica su una piattaforma giocosa, dedita maggiormente a valorizzare aspetti tecnici/motoristici quali plurime simulazioni di moto e/o auto. La Codemasters, convinta sempre di più, come in questo caso, che la storia non insegni, traccia un nuovo solco nella terra umida su cui gareggerete creando un più che soddisfacente simulatore di downhill. Il dizionario del bravo biker descrive la downhill come uno sport faticoso, adrenalinico, basato su gare in discesa a bordo di una MTB da compiere nel minor tempo possibile (e immaginabile).
Complementare nel parco mondiale della MTB alla downhill è il cross-country, gare su circuiti ad anello o in linea, ma questa volta con altimetrie improponibili e salite estenuanti seguite da stremanti discese. Il menu principale ci vede dinanzi a una vasta scelta: campionato, gara singola, la classica sfida a tempo, duello (per due, tre o quattro giocatori), torneo e tracciato per le acrobazie. Tre sono i livelli di difficoltà "settabili", amatore, pro ed élite che arricchiscono le 9 località sparse nel mondo di tracciati sempre diversi, sempre più tortuosi e ai limiti del misantropo, tra fango, pioggia e neve. Ciascuna gara è suddivisa in 3 manches a eliminazione: ciò significa che si corre spalla a spalla contro il nostro avversario e tenerlo d'occhio rappresenta tutto, non solo un obbligo morale. Viene da storcere il naso dinanzi alla scelta (limitante) dei forgiatori del gioco, di strutturare le competizioni in duelli uno



1

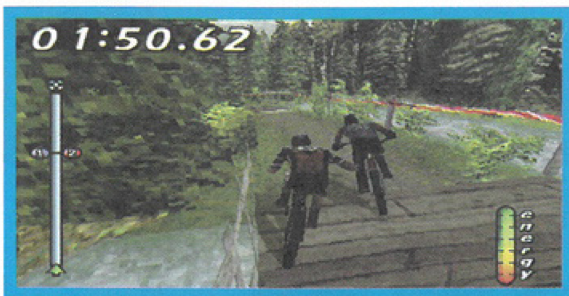


1
Il livello nel deserto presenta scenari davvero spettacolari

PERIFERICHE

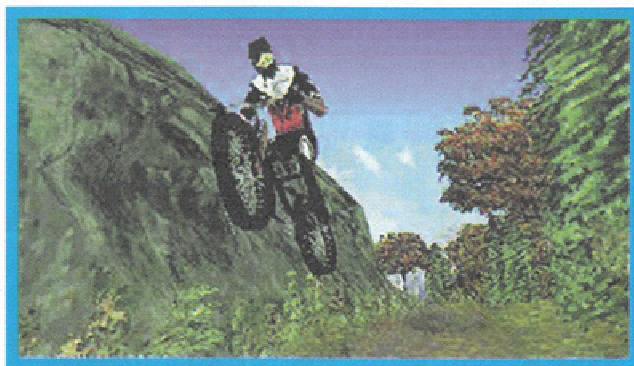








2



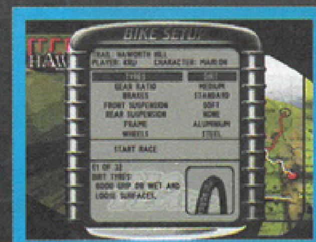
contro uno, privi di una controparte reale visto che l'agone "downhilliano" ricalca quello adottato nello sci o nei rally: corsa singola a tempo. Vero d'altro canto è il fatto che esista il "Dual Slalom" ma in quel caso ci sarebbero dovuti essere due tracciati paralleli. Una nota negativa suona quindi a sfavore della scarsa varietà di competizioni affrontabili nel prodotto in questione donando poca longevità all'insieme. Per tuffarci nella folle impresa di primeggiare in questa disciplina spaccaossa impersoneremo uno dei 7 alter-ego virtuali messi a disposizione dai programmatori: ciascun personaggio ha caratteristiche fisiche differenti che andranno valutate a seconda dello stile di guida/vita. Bisogna, infatti, ponderare equilibrio, potenza, resistenza e recupero. Le ultime due variabili fanno di certo sorgere un dubbio nelle attenti menti dei lettori/giocatori: come è stata trasportata la fatica, peraltro umana, che assalirà i nostri piloti mangiafango? Semplice: è presente una barra energetica che scenderà verso il rosso alla pressione del tasto dedito alle accelerazioni sui pedali. Una volta esaurita l'energia, la frequenza di pedalate sarà molto ridottà e ciò influirà negativamente sul tempo della manches. La barra energetica si ricarica autonomamente nei tratti più ripidi e impervi ove non occorrerà pedalare. Il mio consiglio è quindi quello di risparmiare e gestire al meglio l'energia del biker dato che saranno presenti tratti in salita di raccordo dopo curve ad angolo retto in uscita dagli sterrati in cui restare "a secco" non rappresenta certo motivo di gioia. Il sistema frenante, sulla scia del PCista GP 500, è basato sul doppio freno assegnato a tasti differenti e le movenze del pilota in sella sono coordinate con la freccia direzionale. Nella schermata del Bike Setup ogni elemento della nostra bici è ritoccabile e passabile di modifica, a partire dalle gomme per finire con le sospensioni. Nel corso del campionato otterremo componenti bonus nuovi di zecca per upgradare il mezzo: freni a disco, forcella anteriore con escursione lunga, cerchi a razze, gomme chiodate e quant'altro può agevolare la discesa a valle. Alquanto lacunosa è l'opzione di info sul tracciato, teoricamente fondamentale per la configurazione della bici che va gestita in tal caso a senso. Dal punto di vista grafico il tocco Codemasters si fa sentire con le sue tipiche texture e un motore grafico vivace e funzionale al gameplay. Purtroppo noiosi difetti, mi riferisco qui a un fastidioso bad clipping e a poligoni sgranati, non possono essere taciuti. Il frame-rate comunque si mantiene su livelli più che dignitosi, le animazioni sono credibili e discretamente fluide, ma la fisica motoria svela la nota arcade che caratterizza questo piccolo "capolavoro" di MTB. Finalmente delle grasse ruote da 26' hanno scalfito il fango virtuale segnando un single-track (speriamo in continua evoluzione) nella CPU delle Psx: il risultato è un ottimo simulatore di downhill fruibile ed apprezzabile dai biker più blasonati fino ai più dinoccolati redattori.

PSW **Lorenzo Antonelli**

2
Le condizioni atmosferiche sono riprodotte in modo abbastanza convincente

2
La schermata in cui si possono impostare le caratteristiche della propria MTB

COMMENTO



3

Valida alternativa ecologica all'estenuante attesa del seguito di Colin, questo NFDM si colloca in una nicchia tutta sua creando e plasmando su misura del suo capo una bella corona (in lega, con 26 denti,tanto per rimanere in tema!) attendendo dame di compagnia o antagonisti in grado di detronizzarlo. Il realismo accessibile mostra qui due lame mettendo in crisi una già precaria longevità e una certa monotonia cronica negli eventi. Ciononostante il prodotto risulta collocato in una fascia alta di valutazione e per l'innovazione di concept e per il pedigree (Codemaster) in grado di mantenere ad alti livelli la qualità tecnica/giocosa. Un must per gli estimatori del genere.

voto **8**

POSITIVE

Innovativo nel suo genere
Inquadrature in soggettiva ottime
Frame-rate dignitoso

NEGATIVE

Scarsa varietà di eventi/longevità
Stunt impossibili da realizzare
Triste modalità 2p

perde con...

WIP3OUT

I due giochi sono profondamente differenti ma il confronto è imposto dai fatti e dalla carta dato che il titolo Psygnosis è il punto di riferimento della guida arcade, dotato com'è di una strana aurea magica e di un'impeccabilità tecnica che lo distinguono dalla massa. Il titolo Codemasters risulta nel complesso della comparazione con la folla di giochi arcade estremamente giocabile, divertente anche se un po' noioso alla lunga.

NELL'ARENA

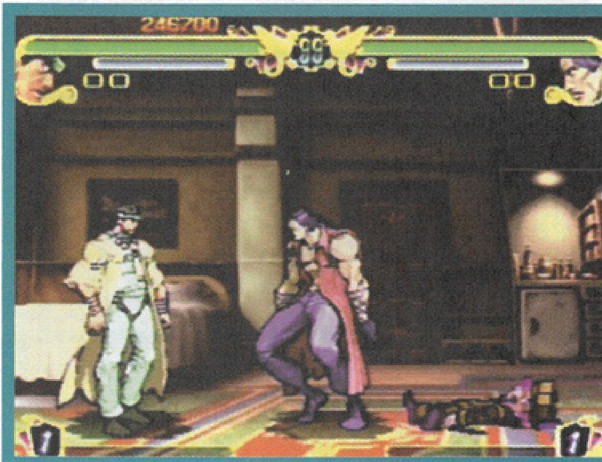
Wip3out	9
Sled Storm	9
V-Rally 2	9
Rollcage	8.5



Prodotto da Capcom
Sviluppato da Interno
Versione Europea
N° Giocatori 1
Genere Piacchiaduro 2D
Distribuito in italia da Importazione
Prezzo ND
Sito Internet www.capcom.com

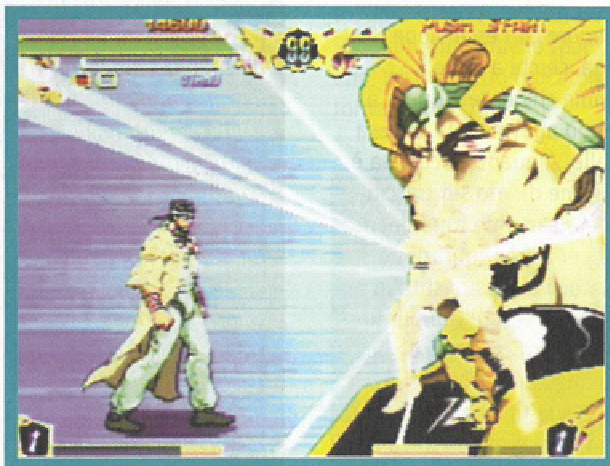
Jojo's Venture

Il fumetto culto di Hiroiko Araki arriva anche sulla PlayStation sotto veste di un eccellente picchiaduro bidimensionale



Ormai è passato più di un anno dall'introduzione da parte della Capcom della scheda CPS3, una scheda estremamente costosa e potente sulla quale si sono visti *Street Fighter 3* e le sue varie versioni. Verso la fine del 1998 era stato lanciato anche *JoJo's Venture*, gioco basato sull'omonimo fumetto disegnato dall'autore Hirohiko Araki e pubblicato in Italia dalla Star Comics. La particolarità di tale fumetto, a partire dalla terza serie, è la presenza degli stand, ovvero delle entità che si manifestano sotto varie forme e agiscono in base al volere del possessore a cui sono legate, tanto che in caso di danno riflettono le ferite su di lui. Era inevitabile che ne uscisse una conversione per qualche console e la prima ad arrivare è quella per PlayStation. Il gioco prende spunto dalla terza serie ed è un classico picchiaduro a incontri che, come lottatori selezionabili, propone, oltre ai protagonisti della serie, un nutrito numero di avversari e di versioni alternative dei personaggi. Gli stand per essere utilizzati al pieno delle possibilità devono essere attivati con l'apposito tasto facendoli così materializzare accanto al possessore. A quel punto è possibile attaccare sia con entrambi ed è possibile anche mandare lo stand avanti e attaccare solo con quello. L'inconveniente è che nel frattempo il vostro personaggio resterà immobile finché lo stand non viene richiamato. Oltretutto è presente una barra che indica l'energia dello stand che si abbassa ogni volta che subisce attacchi diretti o para un colpo. Quando questa si azzera lo stand svanisce e necessita di un secondo per "ricaricarsi " a livelli minimi, giusto il tempo che fa la differenza in un gioco di questo tipo. Le mosse speciali dipendono tutte dagli stand (con l'eccezione del vecchio Joseph che può usare anche le sue celebri onde concentriche), ma è possibile per alcune usarle anche senza averlo sprigionato, come nel caso del Gerofante che è in grado di lanciare il suo Emerald Splash anche se in versione estremamente depotenziata. Come in tutti i giochi Capcom a partire da *Super Street Fighter 2 Turbo* sono presenti supermosse che

1
La grafica è curata in modo piuttosto dettagliato



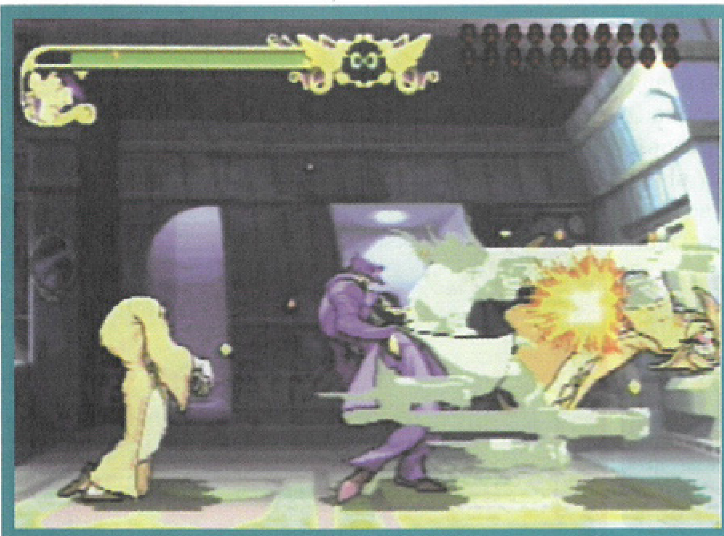


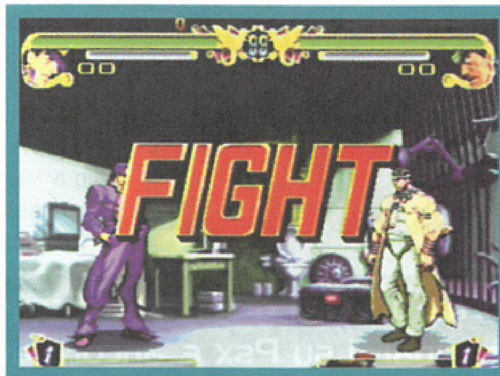
PERIFERICHE





POCKET STATION





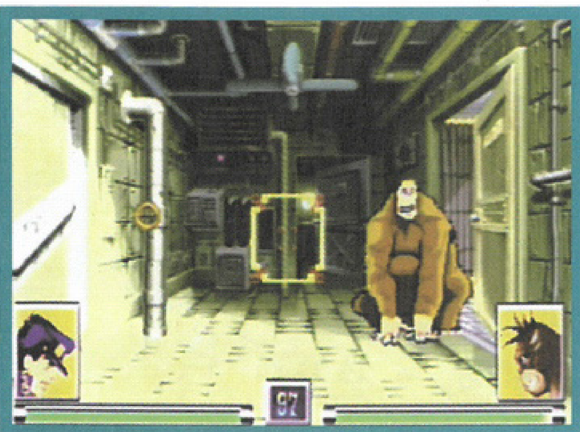
dipendono da un'ulteriore barra che si carica a seconda delle combo effettuate e che, una volta carica al massimo, permettono di esibirsi in attacchi devastanti. Come detto prima tutte le mosse dipendono dagli stand, super comprese, ed è quindi possibile in alcuni casi attaccare col personaggio principale per aumentare il danno. La conversione per Psx vanta, oltre all'arcade mode, uno story mode che segue fedelmente lo svolgimento del fumetto aggiungendo alcuni sottogiochi per rappresentare gli scontri con gli stand non presenti nell'arcade mode. Questi sottogiochi in alcuni casi sono davvero divertenti come, a esempio, durante la sfida con Darby prima al gioco delle monete nel bicchiere colmo di liquore e la successiva partita a poker, mentre in altri si limitano a essere semplici riempitivi in cui è necessario usare la croce direzionale con suggerimenti all'ultimo secondo per schivare gli attacchi. Molto carina la fase sparatutto all'interno del cervello di Joseph in cui si controlla il Gerofante usando il Silver Chariot come pod nel più puro stile *R-Type*.

Passando all'ambito squisitamente tecnico, bisogna dire, trovandosi di fronte alla prima schermata di gioco si resta piacevolmente sorpresi. Non solo i colori hanno subito riduzioni minime ma anche la grandezza degli sprite e la loro qualità grafica è davvero molto simile al coin op. Tuttavia giocare pochi secondi per rendersi conto delle inevitabili differenze che riguardano soprattutto il netto taglio dei frame di animazione e l'aspetto degli stand, che sono stati resi in monocromia riducendo nel contempo il dettaglio e la loro qualità visiva rendendoli in alcuni casi addirittura pixellosi. Tendo a sottolineare l'inevitabilità di tali riduzioni, dopotutto la Psx a stento riesce a convertire i coin op basati sulla CPS2, figuriamoci quelli ideati sulla CPS3. Alla versione Psx sono stati aggiunti alcuni personaggi presenti solo nell'ultima versione del coin op ovvero Hol Horse, Mariah e Pet Shop, personaggi non troppo equilibrati come caratteristiche a dir la verità. A loro si aggiungono poi il boss Dio Brando, ora selezionabile fin dall'inizio, e la sua versione alternativa Shadow Dio, senza contare la presenza della versione da giovane di Joseph Joestar. Finendo lo story mode si avrà accesso anche ad altre varianti e a personaggi nascosti, sempre più divertissement che lottatori veri e propri però. La giocabilità è nel complesso buona anche se non raggiunge le vette di altri titoli. Resta tuttavia l'impressione di aver di fronte una conversione che definire curata è eufemistico.

PSW **Alessandro Casini**

2
Una supermossa da far perdere la testa

3
Simpatico lo scimmione, peccato sia un tipo molto tosto



3

POSITIVE

Buono l'aspetto degli sprite
Notevole lo story mode e i vari sottogiochi
Giocabile e parzialmente innovativo

NEGATIVE

Tutto sommato manca di particolari tecnicismi
Alcuni stand sono graficamente bruttini
Diversi sottogiochi sono solo dei riempitivi

perde con...

STREET FIGHTER ALPHA 3

Nonostante l'innovazione portata dagli stand *JoJo's Venture* manca di tutti i tecnicismi presenti nel precedente gioco della Capcom che, oltre a vantare una rosa di personaggi maggiore, propone un gameplay più equilibrato e delle modalità di gioco che influenzano in maniera maggiore il gioco.

NELL'ARENA

Street Fighter Alpha 3	9
King of Fighters '98	9
Dark Stalkers 3	8
Fatal Fury: Dominated Mind	8
Guilty Gear	7.5
Samurai Shodown Special	7.5

COMMENTO

Tanto di cappello alla Capcom per essere riuscita a convertire in modo decente su PlayStation uno dei suoi giochi più spettacolari che, oltretutto, nella versione arcade girava sulla potentissima scheda CPS3. È vero, ci sono alcune sbavature per quel che riguarda l'aspetto di alcuni stand e non tutti i frame di animazione sono al posto giusto, però una cosa simile era del tutto inevitabile.
Nel complesso pur non essendo il picchiaduro 2D per PSX JoJo's Venture è un ottimo gioco il cui acquisto è assolutamente obbligatorio per i fan del fumetto.



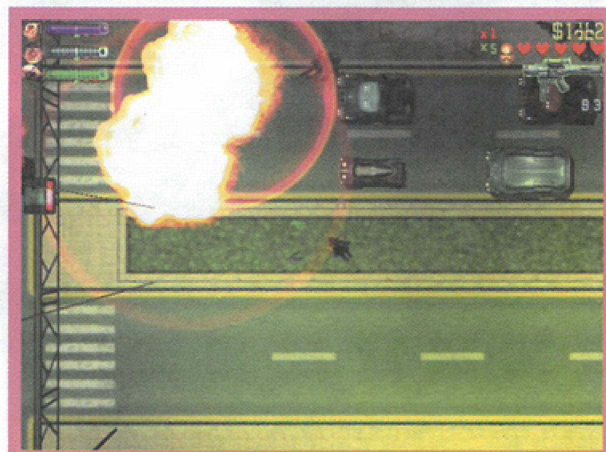
voto **8.5**

Prodotto da DMA Design
Sviluppato da Interno
Versione PAL
N° Giocatori 1
Genere Strategia Guida arcade
Distribuito in italia da CDVerte
Prezzo L. 99.900
Sito Internet www.cdverte.it

GTA2

GTA 2

Ritorna uno dei giochi più discussi mai apparsi su Psx e, ancora una volta, i DMA Design si affidano alle polemiche per guadagnarsi la pagnotta... o magari no ?



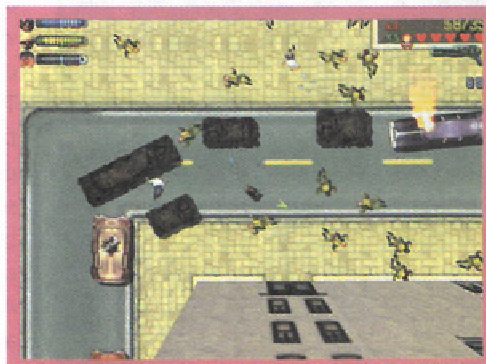
A poco più di un anno dal contestatissimo (dalla stampa bigotta per violenza e splattamenti vari, dalle riviste specializzate per una qualità abbastanza mediocre) *Grand Theft Auto*, ecco arrivare sui mercati l'atteso seguito, con il quale i DMA Design cercheranno di rimediare alla figuraccia fatta con il suddetto predecessore (che comunque, probabilmente spinto dall'ondata di proteste in TV, ha venduto la bellezza di un milione di copie): il concept del gioco, che a ben vedere era l'unica cosa veramente interessante, è comunque rimasto più o meno invariato. Voi interpretate quindi un delinquentello di mezza tacca alle prese con i classici problemi quotidiani di chi intraprende la via del crimine, e cioè cercare di fare un sacco di soldi (requisito primario per accedere all'area successiva), ottenere il rispetto delle bande locali (utile per farsi affidare missioni più remunerative) e magari non farsi notare troppo in giro (la polizia di *GTA2* è piuttosto cattivella, oltre che decisamente illogica). All'inizio del gioco, comunque, sarete solo un omettino appiedato e disarmato e, se vorrete cominciare la vostra "carriera", sarà bene che lasciate la zona neutrale della città (da dove partite) e vi rechiate verso le aree controllate dai malavitosi più importanti: qui, troverete dei telefoni pubblici (verdi, gialli e rossi, a indicare una difficoltà crescente nelle missioni: ovviamente per usare i telefoni gialli e rossi dovrete prima guadagnarvi in qualche modo una certa fiducia), dai quali apprenderete le missioni da eseguire. Queste ultime, al di là delle minime differenze presenti tra le bande, saranno sempre incentrate su attentati dinamitardi (direi in un buon settanta per cento dei casi) o omicidi di vario genere. Qui inizia il difficile, poiché spesso e volentieri lavorando per una banda si andranno a danneggiare le altre due presenti in città, presso le quali la vostra fama subirà un repentino crollo (in parole povere, se andate in una zona in cui godete di "popolarità negativa", la gente comincerà a spararvi addosso senza troppi complimenti). Sarà quindi necessario tenere bene a mente i vari rapporti di antipatia tra i gruppi per cui lavorate, e cercare di mantenere un certo equilibrio tra le parti. Questo

1
GTA2: *Tutta l'arte del dinamitardo minuto per minuto...*

2
Fare un incidente è anche troppo facile in GTA2.

3
Poteva mancare la strage nel palmares del vero criminale?



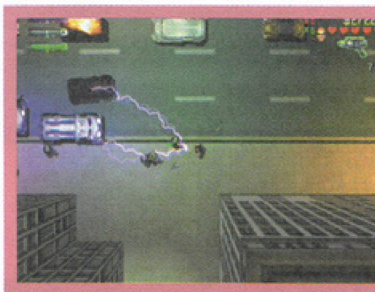


PERIFERICHE





4



6

stima di questi ultimi, ma riguadagnerete quella dei mafiosi Giapponesi. Vi siete stancati di lavorare per la Yakuza e vi piacerebbe riottenere la fiducia dei Loonies? Benissimo, andate nella zona Zaibatsu (dove godrete ancora della popolarità ricevuta all'inizio), e fate fuori un po' di militanti (che ovviamente non reagiranno perché vi considerano in maniera amichevole)... Ecco, come potete notare dopo un po' la cosa si rivelerà noiosa, oltre che poco realistica, e il fattore "rispetto" assumerà un'importanza decisamente marginale. Un altro aspetto piuttosto criticabile di *GTA2* sono le forze dell'ordine, che interverranno quando vi vedranno commettere dei crimini (o quando i cadaveri che seminate in giro cominceranno a intasare i marciapiedi). A parte il fatto che, in *GTA2*, uccidere una persona è un reato grave quanto tamponare una macchina della polizia, non si capisce come mai i solerti tutori dell'ordine comincino a diventare veramente pericolosi solo con l'intervento dell'esercito (e cioè quando avete ormai fatto saltare in aria mezza città con un lanciarazzi). Infatti, al primo reato verrete semplicemente inseguiti da poliziotti disarmati, poi interverranno le squadre speciali con i loro inutili posti di blocco (che comprendono il manto stradale, ma non i marciapiedi, sui quali potrete passare allegramente) e, infine, i soldati veri e propri (e qui in pratica siete morti, visto che questi simpaticoni giungeranno in città in quantità industriale e, dopo aver istituito la legge marziale, non si faranno scrupolo di uccidere civili inermi per raggiungervi). Passiamo ora a parlare di questioni prettamente tecniche, e temo proprio che anche qui il mio giudizio debba essere negativo: *GTA2*, nonostante gli evidenti miglioramenti compiuti rispetto al precedente capitolo (non che ci volesse molto, in effetti...), rimane ampiamente sotto la soglia della sufficienza anche se, per lo meno, le varie aree delle città sono differenziate tra loro in modo da darvi dei punti di riferimento per non perdervi ogni due secondi. Non ci resta che aspettare l'anno prossimo, cari i miei DMA... ritentate, sarete più fortunati.

sistema, che sulla carta è piuttosto intrigante, è in realtà realizzato in maniera quantomeno imprecisa. Mi spiego meglio: poniamo che voi, nella prima area di gioco (nella quale sono presenti Loonie, Zaibatsu e Yakuza) vogliate guadagnarvi il rispetto degli Zaibatsu. Sarà sufficente prendere un mitra (o una qualsiasi arma di potenza sufficiente), recarsi nella zona controllata dalla banda rivale (Yakuza) e uccidere un bel po' di guardie: ovviamente, la vostra popolarità presso gli Yakuza subirà un crollo repentino, ma gli Zaibatsu cominceranno a fidarsi di voi e vi affideranno le missioni rosse, con le quali potrete guadagnare decine di migliaia di dollari in pochissimo tempo. Se poi vorrete trovare lavoro presso gli Yakuza, basterà andare nella zona Loonie e ripetere il massacro: perderete la

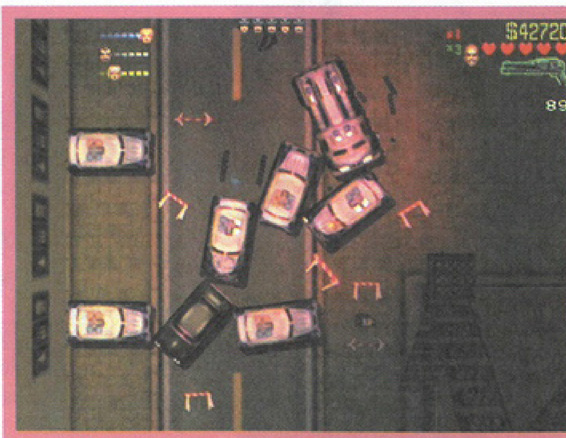
4
Praticamente ogni azione si svolge per strada.

5
Erano tanti, ma anche questo posto di blocco è stato forzato.

6
Ci voleva proprio una bella "scossa" per cominciare bene la giornata.

7
Qualcuno deve essersi arrabbiato: scendono in campo i mezzi pesanti.

5



PSW Luca Galliano

COMMENTO



7

Purtroppo, GTA2 è l'ennesima buona idea sfruttata male. Il concept del gioco è, infatti, decisamente originale e divertente, ma l'intera realizzazione soffre di una ripetitività tale da privare completamente il gioco della benché minima longevità. A questo aggiungete mille piccoli difettucci facili da evitare (come per esempio l'eccessiva lentezza dei mezzi controllati dalla PSX, che rende praticamente impossibile non guidare in maniera pericolosa) e una grafica che non regge il confronto con le produzioni odierne (non con quelle buone, per lo meno). Insomma, Grand Theft Auto 2 *è discretamente giocabile sulla breve distanza e piuttosto umoristico in alcune parti, ma insoddisfacente sotto molti punti di vista (tranne il sonoro, che in effetti è molto buono). Spero proprio che Mentana, o chi per lui, faccia un po' di pubblicità al gioco, altrimenti la vedo brutta...*

voto 6.5

POSITIVE
Concept discretamente originale
Ottimo accompagnamento sonoro

NEGATIVE
Longevità nulla
Intelligenza artificiale indecente

perde con...
FINAL FANTASY TACTICS
Altro confronto difficile, visto che *GTA2* ha fra le caratteristiche migliori l'unicità del gameplay, che lo rende poco associabile a un genere specifico (come si vede anche dalle alternative proposte "nell'Arena"). Sicuramente, in ogni modo, se si è alla ricerca di uno strategico puro, meglio guardare a *FF Tactics* o, comprando un mouse Psx, al bellissimo (tutt'oggi) *Command &Conquer: Red Alert.* Restando sul criminoso (ma non è certo un capolavoro) è uscito recentemente anche *Carmageddon...*

NELL'ARENA
Wip3out	9
Final Fantasy Tactics	9
Command & Conquer: Red Alert	9
Carmaggeddon	7
GTA	6

Prodotto da
Konami
Sviluppato da
Interno
Versione
NTSC Jap
N° Giocatori
1-2
Genere
Rhtym'n game
Distribuito in italia da
Importazione parallela
Prezzo
ND
Sito Internet
www.konami.com

PERIFERICHE





Controller Dedicato



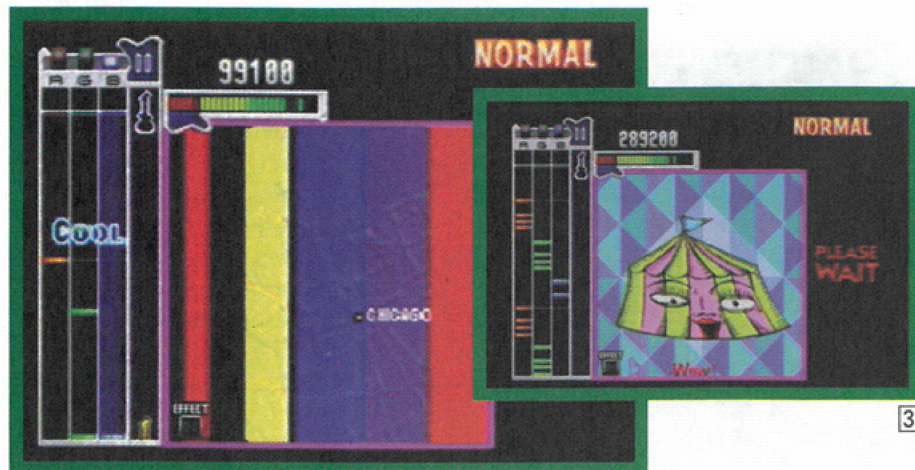
Guitar Freaks

Continuano le proposte musicali made in Konami. In attesa di poter dirigere un'intera orchestra a colpi di bacchetta sollazziamoci con una bella chitarra elettrica

Il titolo del giorno, come forse avrete intuito dal nome del gioco, metterà nelle vostre mani una riproduzione di una chitarra elettrica. Sul manico trovano posto tre tasti da premere in base ai colori che appaiono sul monitor per realizzare i vari accordi e, al momento giusto (come al solito quando l'apposita icona raggiunge la parte alta dello schermo), dar loro vita con una tempestiva azione sul plettro. Inoltre, in alcuni momenti prestabiliti (ovvero quando apparirà il simbolo della chitarra di fianco alla nota) dovrete agitare lo strumento nelle vostre mani per ottenere un bonus di punti. Ci penserà un sensore presente all'interno del controller a registrare la "scossa". Oltre a questo sono presenti due tasti (start e select) necessari per la navigazione fra i menu e per decidere gli effetti da dare alla chitarra (feature non necessaria ma sicuramente simpatica).
Tutto qui. Molto semplice e intuitivo. L'unico problema consiste nell'abituarsi a usare il controller (ma si impara in fretta) e nella necessità di avere una buona coordinazione occhio/mano. Al contrario di quanto magari uno potrebbe pensare non sono assolutamente avvantaggiati coloro che suonano già la chitarra. Anzi, l'estrema fiscalità del gioco e il fatto che comunque spesso si mettono insieme più note con un solo tocco crea qualche problema a chi è già abituato a imbracciare uno strumento simile.
Assolutamente inutile l'opzione di uso del gamepad che, oltre a essere di una scomodità allucinante, toglie tutto il gusto del gioco.
Nel gioco sono presenti, fra disponibili subito e segrete, ben 28 canzoni che spaziano fra tutti i generi, dal blues al jazz all'heavy metal al rock più classico e sono tutte molto belle. Due sono quelle dei titoli di coda durante i quali dovrete suonare.
Ebbene sì, non avrete neanche la possibilità di gustarveli in santa pace, ma dovrete eseguirne la colonna sonora: sicuramente un'idea molto simpatica.
Per quanto riguarda le opzioni sono le solite: gestione della memory card, settaggio del pad (ma lasciate perdere), sezione di allenamento e, novità, sezione free play.
In questa interessante modalità potrete divertirvi a giocare settando vari handicap come una maggiore velocità di esecuzione, una generazione a random dei comandi da dare, una modalità hidden con le note che scompaiono subito prima di essere eseguite, un versus mode e così via. Tutte queste varianti



1
Scegliamo la canzone...



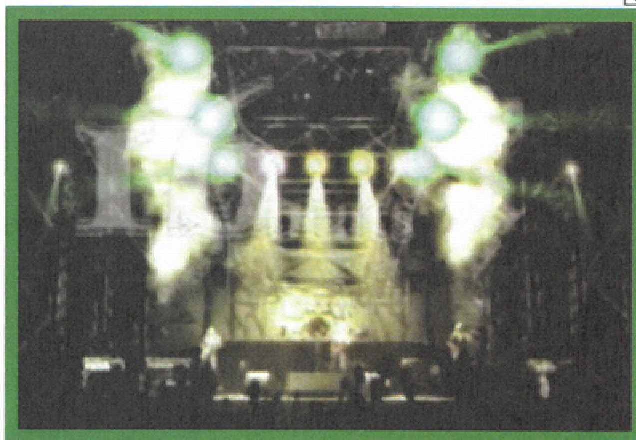
2
...e cominciamo la jam session!

3
Tutti al circo!

UN FENOMENO IN RAPIDA ESPANSIONE

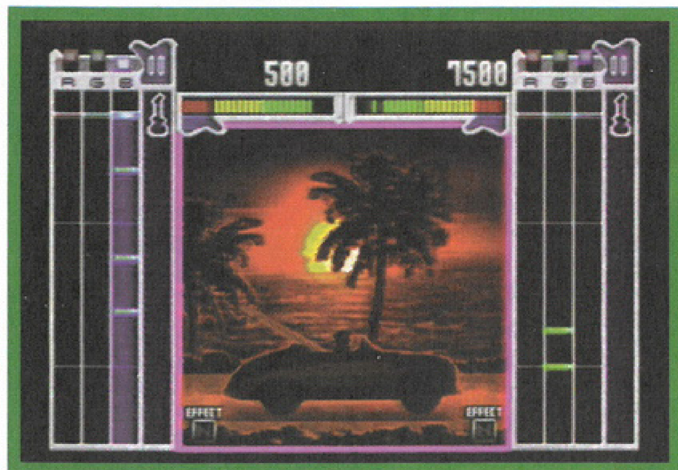
Nel corso dei mesi sono uscite ben cinque versioni di *Beat Mania* per cui era lecito aspettarsi, visto anche il successo clamoroso, qualche disco aggiuntivo per *Dance Dance Revolution*. Puntualmente, circa un mesetto fa, è giunto nei negozi *Dance Dance Revolution 2nd mix*. In questa seconda versione del gioco si trovano canzoni nuove (a dire il vero tre sono remix di pezzi già presente nel primo episodio), una rinnovata veste grafica (molto migliorata) e qualche simpatico aggiustamento. Innanzitutto le varie opzioni, i differenti set di passi e l'edit mode, che in *DDR* erano segrete sono qui disponibili fin da subito. Poi, se per salvare (servono due blocchi liberi) utilizzate la stessa memory card del primo gioco, ne sbloccherete tutti i segreti che ancora non avevate scoperto. Infine, come in *Guitar Freaks*, è presente l'opzione change disk.

4



sono comunque selezionabili anche nell'arcade mode tramite apposite combinazioni di tasti ampiamente descritte nel manuale del gioco.
Come in *Dance Dance Revolution* c'è un editor nascosto e, come nel 2nd mix, c'è l'opzione disk change che, presumibilmente, permetterà di usufruire di futuri data disk a prezzo ridotto.
Il principale difetto di *Dance Dance Revolution* consisteva nella mancanza di un feedback vero e proprio fra quanto faceva il giocatore e quanto avveniva su schermo (al di là del punteggio). Sarebbe stato sicuramente più simpatico vedere il personaggio ballare bene o male a seconda del comportamento del giocatore. Beh, in questo caso il feedback c'è eccome, visto che da voi dipenderà il buon esito della musica che state ascoltando. Agendo sul controller suonerete veramente una parte del pezzo (e con due giocatori la cosa diventa ancora più bella visto che si controllano le due chitarre) e vi renderete fin troppo bene conto di come ve la state cavando. Se sbaglierete sentirete delle terribili stecche; se invece giocherete bene la melodia sarà perfetta. Tutto ciò causa un notevole esaltamento.
Discorso a parte va fatto sulla grafica del gioco. L'ho lasciata per ultima per un motivo ben preciso: questo non è *Tekken 3*. Qui la grafica non è la cosa più importante del gioco. Anzi, passa tranquillamente in secondo in piano pur essendo ben realizzata (mi viene in mente l'esempio di *Puzzle Fighter*). Sostanzialmente nella parte al centro dello schermo (fra le due colonne in cui passano le note) scorrono le immagini di alcuni brevi videoclip. Ce n'è uno per ogni canzone e alcuni sono veramente molto belli. Insomma: la classica cosa non necessaria, ma che aiuta a dare una caratterizzazione ben precisa e tutta particolare al gioco.

PSW **Andrea Maderna**



4
Il concerto del filmato introduttivo

5
Ma che bel tramonto

6
Un'immagine basta più di mille parole

POSITIVE
Assolutamente coinvolgente
Crea dipendenza positiva

NEGATIVE
Aspetto grafico non sempre all'altezza del divertimento

pareggia con...

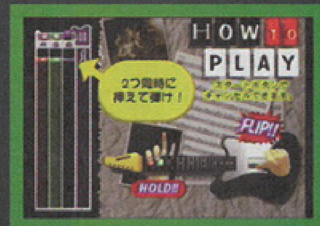
DANCE DANCE REVOLUTION

Il confronto va fatto con *DDR* e *Beat Mania*, mi pare ovvio. Sinceramente non credo possano esserci vinti o vincitori. Praticamente è lo stesso gioco, cambia il controller e il genere musicale, ma siamo sempre lì. Dipende se preferite saltellare di qua e di là, agitarvi con una chitarra in mano o premere dei tasti. Io preferisco di un pelo saltellare, ma va troppo a gusti per dare un verdetto definitivo.

NELL'ARENA

Bust A Groove	7
Dance Dance Revolution	7
Unjammer Lammy	6.5
Beat Mania	7

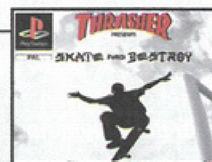
COMMENTO



Non posso che ripetere quanto già detto nella recensione di DDR*: questo non sarà forse il gioco dal concept più intelligente e ricercato degli ultimi anni, anzi, forse è pure un po' stupido, ma è dannatamente divertente. Esaltante in singolo e pressoché eterno in doppio, ovviamente perde un po' di mordente quando si comincia a conoscere alla perfezione i vari pezzi. D'altra parte, al di là del discorso dei data disk, ci vorrà parecchio tempo prima che possiate padroneggiare i pezzi più articolati. Con* DDR *ho commesso l'errore di contenermi troppo sul voto per la scarsa accessibilità del gioco causa prezzo. Questa volta non ripeterò l'errore:* Guitar Freaks, *come* Dance Dance Revolution *prima di lui, è valutabile con un 7 solo se giocato col pad, aggiungete mezzo punto per ogni chitarra posseduta e affibbiategli quel bell'otto che vedete qua di fianco. Se poi aggiungiamo che, con l'arrivo delle versioni PAL, i costi subiranno un taglio netto, non mi pare ci sia altro da aggiungere.*

voto 8

Prodotto da Rockstar Games
Sviluppato da Z-Axis
Versione PAL
N° Giocatori 1-2
Genere Guida Arcade
Distribuito in italia da CDVerte
Prezzo L. 99.900
Sito Internet www.cdverte.it



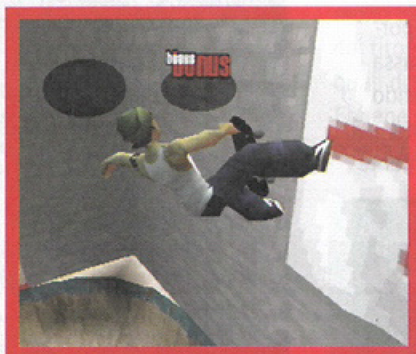
Trasher: Skate and Destroy

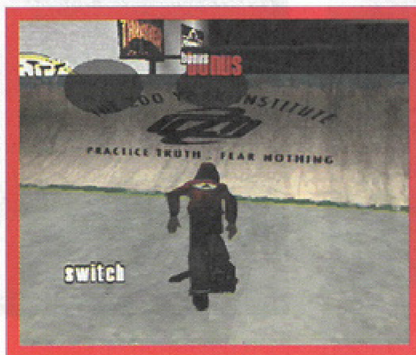
Finalmente ora anche gli amanti dello skateboard avranno un gioco a cui far riferimento?

Finora a mio modestissimo parere non c'è ancora stato un gioco di skateboard in grado di divenire il punto di riferimento per tutti gli altri "cloni": per il calcio c'è ISS Pro Evolution*, per lo snowboard c'è* CoolBoarders 2*, ma per skateboard ancora non c'è la pietra miliare da imitare (solo in parte eccetto* Tony Hawk Pro Skateboarding*). Sarà finalmente la volta buona?*

MAZZA CHE BOTTA!!!

Questo *Trasher: Skate And Destroy* vi metterà nei panni di un simpatico ammasso di pixel che dovrà esibirsi in numeri circensi con la propria tavola sfruttando scale, rampe, ringhiere, tavoli, e chi più ne ha più ne metta. Il primo impatto è, come sempre accade in questo genere di giochi, abbastanza incasinato: non si capisce bene, infatti, cosa si fa e come si fa a eseguire le varie figure che il gioco mette a disposizione; superato però questo primo momento di confusione si comincia a prendere la mano con le prime evoluzioni, e il divertimento comincia a fluire abbondante. Certo è che non sempre schiacciando a caso i tasti (come faccio sempre io all'inizio) riuscirete ad atterrare sani e salvi a terra: bisogna far attenzione ad atterrare con le ruote parallele al terreno e possibilmente non di traverso, altrimenti il male fisico si farà sentire in tutta la sua incontenibile simpatia. A questo proposito è da notare l'originale introduzione della barra di dolore, che cresce in base ai vostri voli da novelli Icaro: è divertentissimo vedere la barra salire mentre cadete con la faccia sull'ultimo gradino di una scalinata, oppure vedere il contatore superare i 600 (!!!) punti mentre finite sotto un treno della metropolitana; peccato però la scritta finale sia di una tristezza incredibile: "You have broken your board!". Che cavolo c'entra la tavola? L'ho presa io la ringhiera sul pipino!!! Mah...







[1]

BURATTINO SENZA FICHI

La grafica è abbastanza curata, con ambientazioni varie e ben realizzate, ma soprattutto ciò che raggiunge l'eccellenza sono le animazioni: le movenze dei maranzoni che saltano qua e là sono veramente realistiche, e anche le varie figure che si possono realizzare denotano una certa cura. L'unica cosa che stona è l'animazione della caduta del vostro alter ego pixelloso: se da un lato, infatti, rende bene la sensazione di dolore intenso che dovrebbe provare, dall'altro è assolutamente irrealistica in

[1] *Cyrus alle prese con l'half pipe*

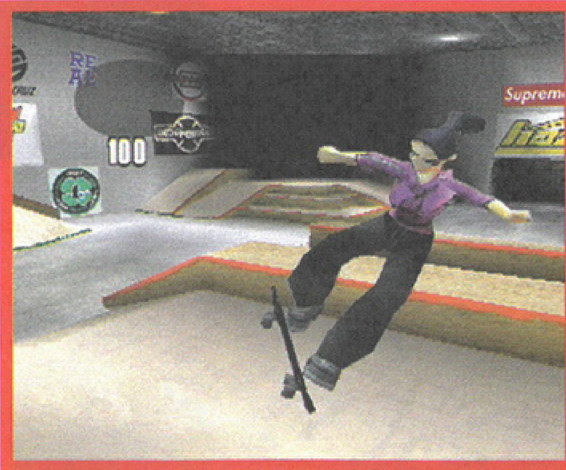
[2] *Khali si cimenta sui marciapiedi di fronte alla Stazione Centrale di Milano (o almeno sembra...)*

[3] *Come ci si può attendere da un gioco sportivo, la schermata di selezione del personaggio*

PERIFERICHE

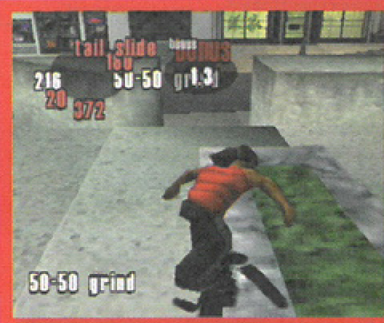






quanto le gambe e le braccia se ne vanno per i fatti loro rendendo così il personaggio una sorta di burattino disarticolato. Certo se siete come me e il realismo vi interessa relativamente vi farete davvero tante risate cercando di fare il più male possibile al vostro personaggio, magari cercando anche di fargli fare voli complicati con rimbalzi su varie parti dell'ambientazione... Spettacolo!!! La

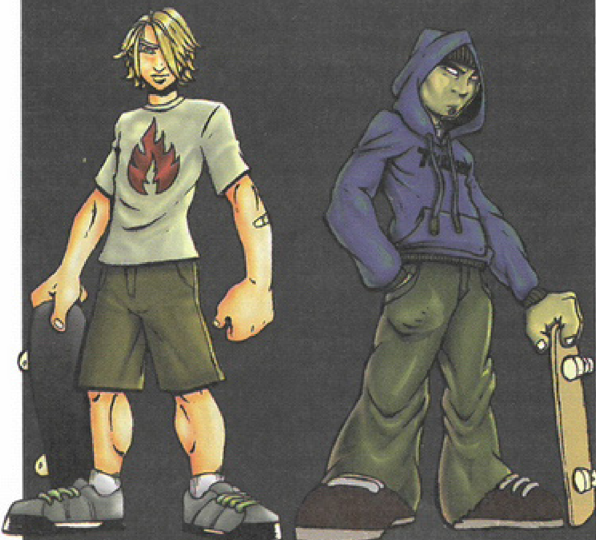
2



parte sonora invece non mi ha soddisfatto più di tanto: gli effetti sonori sono pressoché inesistenti (si limitano infatti al solo rumore delle ruote sul terreno, eventuali rumori ambientali, e i lamenti del vostro povero amico tavola-munito), anche se quei pochi che ci sono fanno discretamente il loro lavoro. Sul fronte della musica le cose non vanno molto meglio: le tracce sono carine e di stile azzeccato (non che ci volesse un genio per capire che una colonna heavy metal avrebbe stonato...), alcune sono pure famose. Allora cosa c'è che non va? C'è che ogni schema ha associata una e una sola traccia il che, data la discreta difficoltà del gioco, vi porterà ad ascoltare la stessa canzone tutte le volte che rifarete lo stesso livello... io dopo la quarta volta che ripetevo una stessa ambientazione ho tolto l'audio e ho messo sullo stereo un bel cd di punk-oi: stavo impazzendo!!!

TU CHE SPONSOR HAI?

Una simpatica feature è senza dubbio quella degli sponsor, che vi permetterà di indossare vestiti e scarpe di alcune fra le più famose marche del settore, fra cui DC Shoes, Converse, ecc. Purtroppo però la cosa è un po' fine a se stessa e serve solo a variare un po' l'abbigliamento del vostro personaggio: se fosse stata implementata in modo migliore a mio parere avrebbe giovato maggiormente alla longevità, magari inserendo un "contatore di fama" che cresce col punteggio che totalizzate nei vari schemi. In base a questo poi verrete contattati da produttori via via più famosi fino a indossare il vestiario della casa più maranza presente sul mercato. Peccato, sarà per la prossima volta...



SALTAR E ANCOR SALTAR, MA A CHE PRO?

Effettivamente questo *Trasher: Skate and Destroy* alla lunga (ma nemmeno molto...) diventa monotono, oltre che frustrante: non saranno infatti poche le volte che l'eccessiva difficoltà di alcuni livelli vi porterà a sfondare il televisore a craniate, e il continuare a fare sempre le stesse cose vi annoierà presto. Si sente tantissimo, infatti, la mancanza di modalità diversificate che avrebbero sicuramente reso più vario il gioco: non sarebbe costato molto inserire una corsa in mezzo alla città magari con dei poliziotti alle calcagna, il classico half-pipe, ecc.!

CERTE COSE È MEGLIO FARLE IN DUE...

Nel multiplayer invece le cose vanno decisamente meglio: anche se in definitiva bisogna sempre fare le stesse cose, si può scegliere fra varie modalità che diversificano un po' il gioco, rendendo la sfida a due giocatori molto appassionante e divertente. Peccato per la mancanza di una modalità in split-screen: sarebbe stato bello scontrarsi mentre uno dei due è intento ad accoppiarsi in aria con la propria tavola (ovviamente la cosa è frutto di un effetto ottico dovuto alla complessità della figura...)!!!

PSW Marco Bosio

POSITIVE

Ottime animazioni
Ambientazioni varie
Buona giocabilità

NEGATIVE

Poco longevo
Musiche che stufano
Difficoltà a volte frustrante

vince con...

VIP3OUT

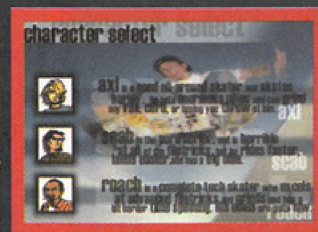
Il nostro classico confronto con il meglio secondo PSW è ovviamente un po' anomalo. Che *Wipe3out* campeggi saldamente fra i nostri Oscar è fatto ormai assunto e in quanto "arcade su 4 ruote" questo *Trasher: Skate And Destroy* non riesce certo a scalzarlo dal suo trono. Se però vivete di pane e skate, le monoposto fluttuanti volete lasciale ai vostri pronipoti e avete già consumato il pad con *Tony Hawk Pro Skateboarding*, rallegratevi perché è arrivato il gioco che vi terrà compagnia nei freddi mesi invernali.

NELL'ARENA

Wip3out	9
Ridge Racer Type 4	9
V-Rally 2	9
Rollcage	8.5
Tony Hawk Pro Skateboarding	8

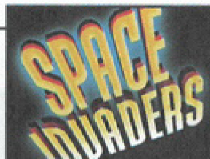
COMMENTO

Cercando di dare una risposta alla domanda posta nel commento probabilmente risponderei che purtroppo anche stavolta non ci siamo, anche se a mio parere un passo avanti rispetto al passato si è fatto. Parliamoci chiaro: il gioco merita, è ben realizzato sotto molti aspetti e risulta anche abbastanza divertente. Peccato però per la difficoltà, che a volte risulta frustrante, e soprattutto per la ripetitività dell'azione che potrebbe portarvi presto a riporre il gioco sullo scaffale e lasciarlo a prender polvere. Insomma, tirando le somme direi che il gioco piacerà tantissimo agli appassionati di skateboard, un po' meno agli altri: a questi consiglierei come sempre di farci prima una partita, altrimenti provate ad aspettare qualcosa d'altro. Certo nell'attesa qualche partitina con questo Trasher: Skate and Destroy *potreste anche farvela...*



3

voto 7.5



Space Invaders

Prodotto da Activision
Sviluppato da Z-Axis
Versione PAL
N° Giocatori 2
Genere Sparatutto 2D
Distribuito in italia da Halifax
Prezzo L. 86.900
Sito Internet www.activision.com

PERIFERICHE





Ogni storia ha un inizio, anche quella dei videogiochi. In quei recessi lontani del tempo, un gioco scolpì indelebilmente il proprio nome nella leggenda: Space Invaders.

Siamo a un passo dal Terzo millennio, spartiacque che evoca associazioni mentali legate al futuro al progresso a proiezioni in avanti. Ancor più il mondo dei videogiochi estremizza questa tensione, inzuppato com'è d'alta tecnologia, materia per sua natura intrinseca, sempre in movimento, in continua evoluzione, proiettata nel progresso. Anche guardando all'informazione sul mondo dei videogiochi, insaziabilmente ormai siamo "malati" d'anteprime, di notizie, di novità nella speranza che il nuovo possa stupirci ancora e ancor di più, come fece Quel primo gioco, il videogioco che ci contagiò a questa bellissima passione. Raramente quindi lo sguardo sul mondo videoludico si volta indietro o se lo fa, spesso si ferma a orizzonti temporalmente vicini, limitati, complice a volte l'età del soggetto che spesso non ha poi così tanti lustri sulle spalle. Eppure un passato c'è, esiste ed è isospettabilmente ricco di storie da raccontare, storie che narrano conquiste epiche, colpi di genio, muri e limiti che sembravano incolmabili eppur superati. Sì, la breve (nonostante tutto) storia del mondo dei videogiochi avrebbe molto da raccontare, magari a chi super erroneamente pensa che tutto nasce con la "play station" (sì... chi vi scrive s'è beccato questo gioiello di subcultura moderna su un noto e vendutissimo quotidiano nazionale). È dunque con grande gioia che scartando il pacco giunto qualche tempo fa dall'Activision UK, ho visto spuntar fuori da esso questo *Space Invaders*, secondo titolo di un'iniziativa cominciata un anno fa con *Asteroids* con cui l'Activision ha deciso di rispolverare capolavori della preistoria videoludica, riproponendoli con un leggero make-up di tecnologia moderna (un po' di 3D et similia) mantenendo pressoché intatto il gameplay che più di ogni altra cosa decretò il successo di questi titoli nei tempi andati (in passato, infatti, i successi non si misuravano a suon di Trilinear Filtering o di Full Motion Video). Detta così, l'operazione di Activision potrebbe apparire come la solita manovra commerciale volta a raschiare il fondo del barile; chi sta scrivendo queste parole, ha in cuore un'altra lettura dell'evento (da qui la gioia di cui sopra): si tratta di una grande occasione per fermare un momento la frenesia collettiva, per fare una riflessione, per guardare più che indietro, in profondità, alle radici, all'essenza pura del videogioco, alla scintilla di molti aspetti della struttura dei giochi moderni, che oggi si danno per scontati, come se li avessero inventati ieri e che invece, spesso concentrati in essenze distillate costituivano quell'aroma inconfondibile di tutta una generazione di titoli che hanno il grande merito di aver fondato, costruito e innovato realmente.





1

UN NONNO DI 21 ANNI

Solo ventun anni ci separano da quel millenovecentosettantotto in cui la TAITO lanciò sul mercato un gioco destinato a rimanere fra gli indimenticabili. Il nonneto è anagraficamente molto giovane o vecchissimo ripensando ai ritmi da consumismo

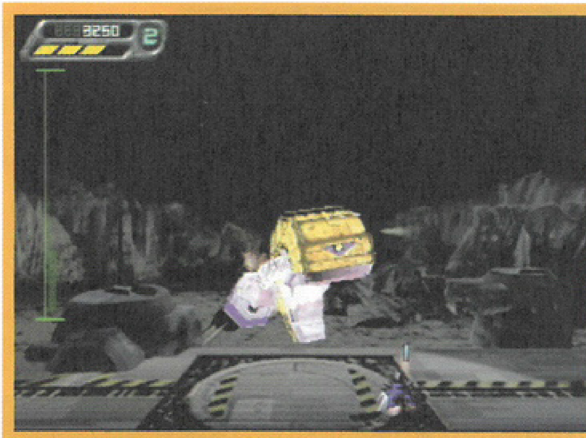
1
Il multiplayer porta Space Invaders *a livelli massimi di divertimento*

2
Il boss alla fine del primo livello; niente di esagerato ma è capace di farvi perdere qualche vita preziosa

3
Una mothership esplode in un purpureo fuoco d'artificio: un bonus è in arrivo dall'alto



2



estremo moderni. Comunque lo si veda quel vecchio saggio è ancora qui capace di far parlare di sé e pronto a insegnare alle miliardarie produzioni moderne che si ringalluzziscono appena muovono un poligono in più ove sta le vera essenza del gioco, pronto a ricordare che la maggior parte dei giochi che oggi possono sentirsi orgogliosi di chissà quale innovazione devono moltissimo, più di quanto pensino anche al vecchio *Space Invaders*.
Pensiamo al multiplayer in particolare al "cooperative mode", il titolo Activision è pronto a ricordare che prima del multiplayer online, prima di *Doom*, prima di tanti altri, bastavano due joystick, due amici e un'orda di alieni dondolanti nel vuoto da impallinare, per scoprire il potente divertimento che scaturisce dal gioco a due, dalle tattiche di reciproca copertura, dal "fregarsi" più o meno nascostamente il bonus o l'extra live... Era così allora ed è così in *Space Invaders* versione 1999, che giocato in due assurge a vette inarrivabili come se si facesse il quadrato dell'E=mc² di Einstein.
Pensiamo alle "Combo" o ai Power Up: non le ha certo inventate *Tekken 3* le "Combo"! In *Space Invaders* sparando a quattro alieni dello stesso tipo (cosa semplice al principio, sempre più complessa col passare dei lvelli) si consegue un'arma bonus, magari un missile che spazza via un'intera colonna di alieni dal basso in alto (Vertical Blast) o fa sfracelli a destra o a sinistra del primo malacapitato (Horizontal Burst Right o Left) e così via... Ed è assolutamente intrasmettibile con le parole la sensazione di puro godimento che si prova spazzando via in un attimo un intero quadro se si riesce a combinare consecutivamente, senza interruzioni i bonus che colpo su colpo si guadagnano, qualcosa di paragonabile, probabilmente al momento della soluzione del Cubo di Rubik o a uno scacco in poche mosse: nulla c'entra il background di gioco, la storia, la grafica spettacolare il super mega virtual dolby surround, è solo questione di essenza, di stile, di purezza della forma mentis del gioco... giocabilità, pura giocabilità. È qui la grandezza assoluta *di Space Invaders*, è strutturalmente semplice, quasi ingenuo, eppure emana fortissimamente felicità di gioco da ogni singolo pixel e per questo PSW augura a tutti un incontro ravvicinato con *Space Invaders*: potrebbe essere per qualcuno un'esperienza educativa, per tutti un momento per scoprire e riscoprire che la purezza del divertimento videoludico sta nei concept, non altrove.

3





PSW **Matteo Camisasca**

POSITIVE

È giocabilità pura
È divertente
In multiplayer è meglio ancora

NEGATIVE

Tutto se state pensando che il vostro gioco eterno sarà *FFVIII* quando sulla PS2 i filmati e il gioco saranno la stessa cosa...

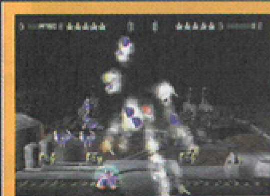
non vince non perde...

E' semplicemente *Space Invaders*, un'idea, un archetipo, un concentrato di ottimo gameplay.

NELL'ARENA

Einhander	9
Thunder Force V	8.5
R-Type Delta	8
Ace Combat 2	8
X2	7

COMMENTO



Chi sta facendo il classico percorso titolo – occhiello - voto – commento, non passi oltre, ma legga la recensione, altrimenti non si spiegherà cos'è successo in queste due pagine. Niente di sconvolgente, nulla da temere, semplicemente siamo di fronte a un oggetto delicato, che si può buttar via con superficialità o affrontare con curiosità e voglia di essere coinvolti in qualcosa di ormai realmente diverso. Space Invaders *è un gioco capace di divertire grandemente se preso con il piede giusto, volendo è un oggetto da semicollezione da tirar fuori con i figli e i figli dei figli, quando sui videogame si faranno le ricerche scolastiche... In sintesi è un fulgido esempio per giocatori e sviluppatori di cosa significhi creare giocabilità pura. In un'era come questa ove tale bene prezioso è spesso soffocato da tonnellate di byte musicali, sonori, interpolati, digitalizzati... ben venga* Space Invaders *a ricordare che la molla che ci spinge a ludere è altrove, dentro di noi e che basta poco (ma un poco che è immenso) per fare di un gioco eternità.*

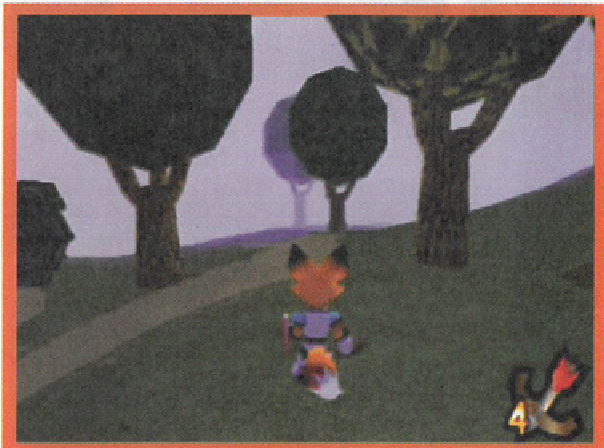
voto 10

Prodotto da
Psygnosis
Sviluppato da
Psygnosis
Versione
Europea
N° Giocatori
1
Genere
Avventura Arcade
Distribuito in italia da
Sony
Prezzo
L. 99.000
Sito Internet
www.playstation.it



Kingsley's Adventure

Sulla scia di MediEvil e di Musashi, e con lo sguardo sempre rivolto verso il vecchio caro Zelda, Psygnosis ci offre la sua ultima creazione nell'ambito delle arcade adventure



1

L'avventura del volpacchiotto Kingsley, orfano fin da piccolo, inizia quando il malefico stregone Budino Perfido, camuffato da capocuoco, ruba il prezioso Libro della Magia della Regina del pacifico e ridente Regno della Frutta. Sconfitti i quattro difensori del reame e trasformatili nei suoi temibili Cavalieri della Notte, il malvagio invasore affida loro il controllo delle varie aree del paese, instaurando un vero e proprio regime tirannico.
Il Regno della Frutta non è più un posto tranquillo! Questo è anche il pensiero del nostro tenero eroe che, spinto dalla situazione precaria in cui versano tutti gli spaventati abitanti, non si lascia abbattere. Infatti, animato dal coraggio e dall'intraprendenza caratteristici della sua giovane età, prende il coraggio a due zampe e, sotto la guida del saggio nonno Vecchia Ruga e dei Sovrani che dimorano nel fastoso Castello di Carote, inizia l'apprendistato per diventare un cavaliere vero! Viaggiando di villaggio in villaggio, a cui si accede dalle "tane di coniglio" che si trovano nel parco della reggia reale, Kingsley si troverà a portare a termine numerose missioni, via via sempre più impegnative, nel tentativo di sconfiggere gli scagnozzi di Budino Perfido, di liberare dal maleficio i difensori del reame e di riportare finalmente la pace nel suo paese. Ma un cavaliere vero non può andare avanti solo con la protezione del piccolo scudo e armato della minuscola spada ricevuti in dono all'inizio dell'avventura. Così ben presto a questo scarno arsenale si aggiungeranno altre armi e oggetti (una corazza, una balestra, una spada magica, un paio di guanti, uno di stivali magici ecc...) offerti dagli abitanti del Regno in segno di gratitudine per l'aiuto ottenuto. Utili saranno poi le monete, siano esse di rame, d'argento o d'oro, che si possono trovare lungo il cammino o dentro pesantissimi forzieri perché accumularne 50 significa ottenere una vita. Tuttavia non bisogna lasciarsi scoraggiare dal numero limitato di queste ultime dal momento che un comodissimo "continua" giungerà a soccorrerci ogni volta che ne avremo bisogno, con lo svantaggio di dover ripetere al massimo gli ultimi cinque minuti di gioco. Tralasciamo ora la fiabesca trama per avventurarci in un'analisi più tecnica di *Kingsley's Adventure*. Controlli intuitivi e lineari caratterizzano tutta l'azione: un tasto per colpire, uno per parare i colpi degli avversari



2

1
A volte gli scenari sono un po' spogli

2
I forzieri vanno esplorati con attenzione, possono contenere molte sorprese

3
Kingsley alle prese con uno dei bizzarri personaggi del gioco

PERIFERICHE







3



e uno per saltare. In effetti niente di nuovo sotto questo aspetto, ma fortunatamente tutto funziona senza creare grandi problemi, tranne che per la scarsa destrezza di Kingsley nel salto che spesso complica azioni di per sé molto semplici quali, per esempio, balzare da una piattaforma all'altra.
Il vero apprendistato del piccolo eroe è preceduto poi da un eccellente tutorial che viene presentato come il periodo di addestramento all'uso delle armi, durante il quale egli sarà seguito dai migliori maestri guerrieri che appartengono all'esercito reale, e il cui scopo è ovviamente quello di permettere al giocatore di prendere confidenza con i controlli e di conseguenza con le caratteristiche, specialmente motorie, del protagonista.
L'avventura si svolge in un contesto grafico decisamente gradevole, che ricorda incredibilmente quello del sopracitato *MediEvil*, ma che non possiede uno spessore tecnico tale da poter annoverare *Kingsley's Adventure* fra le produzioni significative degli ultimi tempi. Le collisioni fra i poligoni non sono purtroppo sempre impeccabili tanto che talvolta la coda del nostro eroe attraverserà senza problema le pesanti rocce delle pareti dei vari castelli o ancor peggio la nuda roccia delle grotte. Non è possibile poi esprimere un vero e proprio giudizio sull'orizzonte perché varia estremamente da un punto all'altro del gioco e in particolare relativamente ai passaggi dagli interni in cui risulta incredibilmente vicino, agli esterni in cui, sulla scia del ben noto *Spyro the Dragon*, gli edifici cominciano a delinearsi all'orizzonte come poligoni inizialmente non texturizzati per poi definirsi man mano che ci si avvicina a essi.
L'aspetto sonoro è probabilmente uno dei punti di forza del gioco perché il gusto vagamente medievale delle sue musiche contribuisce a far immergere chi gioca nelle atmosfere antiche delle leggende e delle saghe della tradizione cavalleresca.
Sicuramente ottima risulta essere, anche a un'analisi superficiale, la traduzione italiana che non presenta i fraquenti errori di grammatica e sintassi che siamo abituati a trovare un po' ovunque nelle versioni destinate al nostro mercato.
Un'ulteriore nota è necessaria circa il sistema dei dialoghi, che rispetta lo stile adottato in *Banjo & Kazooie* (N64) e che è contraddistinto dalla presenza di sottotitoli che traducono in maniera comprensibile i buffi suoni emessi dai vari personaggi: una curiorità è il fatto che questi ultimi, appartenenti alle razze animali più disparate (orsi, conigli, pesci, ecc...) emettono talvolta versi tipici della loro specie, e non sarà quindi raro per esempio sentire la nostra piccola volpe abbaiare letteralmente.

PSW **Cinzia Ungaro**



COMMENTO



Dal momento che l'introduzione richiama gli spettacoli di marionette per bambini si potrebbe pensare che Kingsley's Adventure *sia un gioco destinato a un pubblico di giovanissimi, ma già dopo le prime battute ci si accorge che in realtà, per quanto la difficoltà sia ben calibrata, non sempre sarà semplicissimo avanzare senza problemi nelle missioni.*
Ma sarà proprio il buon grado di sfida, che non risulterà quasi mai frustrante, a spingere chiunque rimanga affascinato dallo spirito del nuovo titolo Psygnosis a seguire le avventure del piccolo eroe fino alla fine. Consigliato a chi vuole un gioco tutto sommato rilassante.

voto **7**

POSITIVE

Ottima traduzione
Longevo
Buono il sonoro

NEGATIVE

Poco originale
Graficamente rivedibile

perde con...

GEX DEEP COVER GECKO

Senza dubbio entrambe le due produzioni sono di buona qualità, ma ci sono buoni che fanno perdere terreno a *KA* nei confronti di *Gex 3*. La varietà delle situazioni in cui ci si viene a trovare in *Gex 3*, così come il sistema di controllo e in generale la realizzazione grafica superano quest'ultimo gioco Psygnosis.

NELL'ARENA

Gex: Deep Cover Gecko	8.5
Ape Escape	8.5
Spyro the Dragon	8
Croc 2	8
Crash Bandicoot 2	7.5

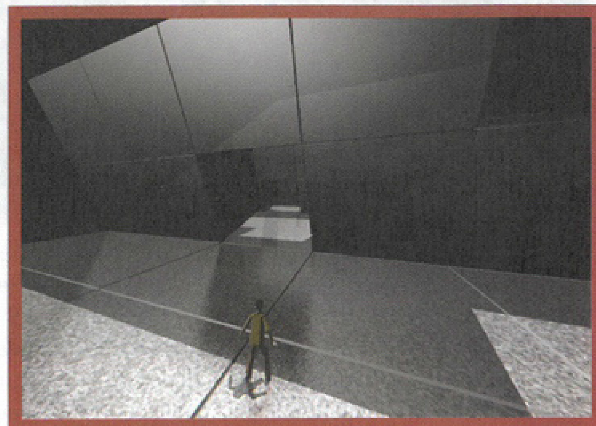
Prodotto da
Sony
Sviluppato da
Sugar & Rockets Production
Versione
Europea
N° Giocatori
1-2
Genere
Puzzle game
Distribuito in italia da
Sony
Prezzo
L. 92.000
Sito Internet



Kurushi Final

Per tutti gli amanti dei rompicapo torna Kurushi con i suoi cubi rotanti. Ancora una volta siete da soli contro la violenza quadrata...

Kurushi, non molti ricorderanno la prima incarnazione di questo gioco pubblicato non molto tempo fa, forse perché quello dei rompicapo è un mercato molto di nicchia.
Questo *Kurushi Final*, come avrete potuto intuire ne è il seguito, se possibile molto più impegnativo del primo.
La meccanica di gioco è molto semplice, anche un principiante può capire velocemente grazie alle brevi ma chiare spiegazioni. Il vostro compito è quello di muovere un omino di nome Abel su e giù per piattaforme orizzontali formate unicamente dall'accostamento di cubi, mentre un secondo strato di cubi procede rotolando minaccioso verso di voi. A ogni rotazione potrete contrassegnare un cubo a terra, e nel passo successivo premendo nuovamente un pulsante risucchierete il cubo superiore nel pavimento. Esistono 3 tipi di cubi, normali (che variano colore da un livello all'altro), neri e verdi: i normali e i verdi devono essere tutti risucchiati all'interno della piattaforma, quelli neri devono essere lasciati cadere alle spalle del giocatore dove finisce la piattaforma. I cubi verdi, una volta eliminati lasciano una traccia del medesimo colore a terra, che può essere fatta esplodere successivamente come una bomba dal raggio distruttivo di nove cubi, è ovviamente necessario sincerarsi che l'area sia libera da cubi neri. Se viene colpito un cubo nero l'ultima riga alle vostre spalle crollerà e nel caso dei puzzle iniziali il vostro obiettivo sarà fallito.
Le modalità di gioco sono sostanzialmente due: 100 Attack e Kurushi Final. Nel primo modo di gioco affronterete 100 puzzle predefiniti, vi verrà sempre indicato il numero di mosse minimo per il problema e la sfida sarà quella di terminare tutti i puzzle in quel numero di mosse, dopo ogni gruppo di livelli il numero di colonne di cubi aumenterà passando da 4 fino a una dozzina. Nel Kurushi Final le serie di cubi si succederanno a serie regolari, starà a voi cercare di completare le varie serie per guadagnare file di cubi da aggiungere al pavimento alle vostre spalle, possibilmente sempre evitando i cubi neri che invece vi faranno perdere spazio prezioso. A completare il pacchetto è presente un editor di livelli e una modalità di gioco a tempo da giocare anche in due in modo da prolungare il livello di sfida.
La giocabilità si attesta su buoni livelli, i controlli rispondono a dovere, il software è in lingua italiana, con tanto di doppiaggio, gli interventi sono brevi e limitati ma la voce è assolutamente adatta.
La grafica per quello che si può vedere è a buoni livelli con effetti di riflessione, ma il gioco è poverissimo in termini grafici: a parte i personaggi (8 in tutto) composti da un discreto numero di poligoni ci sono solo ed esclusivamente cubi sullo schermo e sono totalmente assenti immagini di sfondo, preparatevi al nulla più assoluto attorno a voi.

1


2


PSW Daniele Borgna

COMMENTO

L'originale versione di Kurushi (I.Q. Intelligent Cube) *ha riscosso un autentico successo in Giappone, in entrambe le sue versioni. Come si spiega quindi il voto che gli abbiamo assegnato?* Kurushi *è realizzato tecnicamente bene, i controlli rispondono alla perfezione, il dual shock è utilizzato in modo adeguato ma... Anche se inizialmente può risultare divertente, solo i veri appassionati non si annoieranno a schivare e distruggere le migliaia di cubi che tenteranno di schiacciarvi. Il voto è espresso pensando a un giocatore medio, se invece siete avvezzi a questo tipo di giochi alzate tranquillamente il giudizio di un punto. Certo che i migliori del genere appartengono a ben altra classe.*

voto 6.5

PERIFERICHE



POSITIVE
Buoni controlli
Immediatezza di gioco
Idea interessante

NEGATIVE
Solo per veri appassionati
Alla lunga può stufare
Grafica scarna

PERDE CON...

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
Non c'è neppure confronto tra i due titoli, *Super Puzzle Fighter* è superiore al nostro *Kurushi* sotto tutti gli aspetti, grafico, di gameplay e soprattutto l'inarrivabile divertentissimo multiplayer.

NELL'ARENA

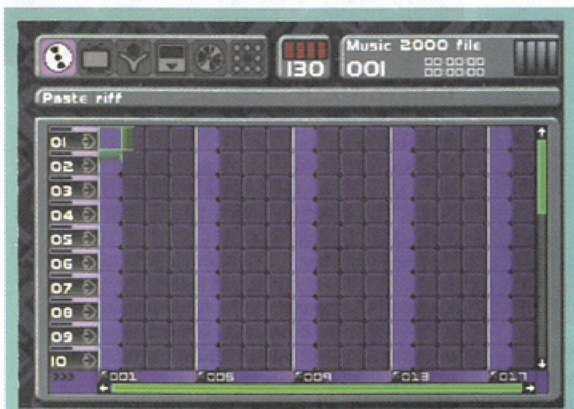
Manca	00
Manca	00
Manca	00
Manca	00
Manca	00

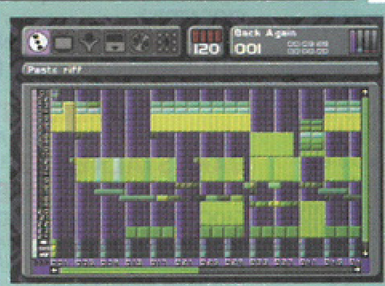


Music 2000

Prodotto da Docemasters
Sviluppato da Jester Interactive
Versione PAL
N° Giocatori 1-4
Genere Musicale
Distribuito in italia da Hilfax
Prezzo ND
Sito Internet

Ehi tu! Sì, proprio tu! Hai mai sognato di realizzare una base musicale? Ma non hai le nozioni basilari per farlo, vero? Allora Music 2000 è qui per te.





1
E' ora di mettersi al lavoro!

2
Ci vuole molto tempo per questo...

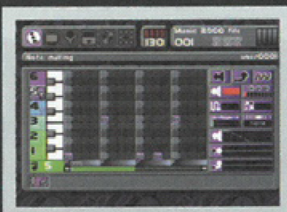
3
Qui gli espertoni possono creare le loro melodie.

Se sentite qualcuno dire che *Music 2000* è un gioco, ditegli di scendere dal pero perché l'ultimo prodotto Codemasters non è decisamente classificabile come gioco! La definizione più appropriata che mi viene in mente è quella di "editor per la creazione di basi musicali" e balza dunque subito all'occhio la particolarità del titolo, che si distacca nettamente da ogni altra produzione PlayStation (escluso ovviamente *Music*, cioè il prequel del titolo sotto esame). Se non avete mai visto uno dei due episodi della serie sarà ben difficile che riusciate a immaginare come si possano creare basi musicali con la PlayStation, ma vi assicuro che, oltre a essere possibile, è molto facile e intuitivo.
Coloro che invece hanno avuto occasione di provare *Music* hanno già nella testa un'idea molto chiara riguardo il titolo e saranno felici di sapere che nella versione *2000* costruire una base è ancora più facile e bello.
La peculiarità del titolo è evidente fin da quando si accende la console, non si riscontra la minima traccia di introduzione (che a ogni modo sarebbe stata gradita) e non si incontra neanche un menu principale: la prima schermata che si incontra è quella della selezione della lingua e da questa si passa direttamente a quella di "gioco". La suddetta schermata risulta dunque essere quella principale ed è occupata quasi completamente da molti quadratini che andranno riempiti con tanta buona musica; per distribuire la musica si può agire sia in orizzontale che in verticale perché è ovviamente possibile sovrapporre i diversi effetti sonori in modo da creare infinite combinazioni: per mescolare i suoni è appunto necessario utilizzare lo spazio in verticale, mentre orizzontalmente si procede per allungare la base musicale. In parole povere è stato rispettata l'intuitività: ogni riga potrebbe essere considerata propria dello strumento di un'orchestra e per produrre l'effetto finale è necessario mettere nella riga sotto un altro strumento e in quella sotto un altro strumento ancora, e così via. Lo so che detto così sembra complicatissimo, ma basta avere davanti lo schermo in questione per capire quanto invece sia facile. A ogni modo, gli effetti sonori inquadrettabili non sono semplici strumenti, come avevo ipotizzato prima nel tentativo di spiegare il funzionamento della tabella, ma sono già un qualcosa di più complicato: in alcuni casi sono piccole melodie, in altri alcuni accordi di chitarra, ecc. ecc.
Tutto questo è stato fatto per gli inesperti nel campo musicale, ma volendo gli esperti possono creare da soli melodie come se usassero un pianoforte o una chitarra con tanto di differenti tonalità.

PSW Oliviero Pari

COMMENTO

Non dovete rimanere indignati nel vedere il voto assegnato a Music 2000 perché è ampiamente meritato. Dopo aver riflettuto a lungo ho deciso di valutare la bontà del prodotto senza badare alla sua peculiarità visto che, in fin dei conti, il titolo Codemasters è realizzato ottimamente e svolge appieno il compito per cui è stato ideato. Ovviamente se amate l'azione e non avete mai cullato il sogno di realizzare basi musicali Music 2000 non riuscirà ad intrattenervi nemmeno per cinque minuti, ma in caso contrario rappresenterà la bibbia che vi guiderà nella creazione della base musicale dei sogni grazie alla sua semplicità e completezza. Un ottimo lavoro della Codemasters che va a creare un nuovo genere su console, ovviamente per PlayStation...



3

voto 9

PERIFERICHE



POSITIVE
Facile
Immediato
Completo

NEGATIVE
Genere selettivo
Memory Card personale

vince con...
MUSIC
Siccome l'unico titolo dello stesso genere di *Music 2000* è il suo predecessore, il confronto non può che essere vittorioso visto che il titolo è stato costruito mantenendo gli aspetti positivi del primo episodio e migliorando quelli negativi. Tutto è stato dunque migliorato, a partire dall'aspetto grafico del menu principale molto più funzionale e accattivante in questa ultima fatica targata Infogrames.

NELL'ARENA

manca	00
manca	00
manca	00
manca	00
manca	00

Le disavventure tipografiche non avvenivano solo ai tempi dell'invenzione dei caratteri mobili, ma succedono anche a un passo dal 2000 con le nostre font speciali create per i trucchi di PSW. Scusandoci per l'inconveniente del mese scorso vi riproponiamo (con tanto di L1, R2 ecc.) le cheat che non avete potuto utilizzare.

A cura di Luca Cominelli e Marco Bosio

Trucchi Classic

ABE'S ODDYSEE

GREEN GAS FART:
durante il gioco tenete premuto N e poi premete di seguito I K J C B D.

LEVEL SELECT
Nel menu principale tenete premuto N e poi di seguito: H J K J C B C A B C J K .

MOVIE SELECT:
Nel menu principale tenete premuto N e poi di seguito: I H J C-B A C J K I J.

BUBBLE BOBBLE

DEBUG MODE
Nella schermata dei titoli premi H, I , H, I , J , H, K , H, I , H. A questo punto durante il gioco premere:
L – Tornare al livello precedente
N – Avanzare al livello successivo
O – Appare il menu debug
N – Scompare il menu debug

GIOCO ORIGINALE
Per giocare la versione originale di Bubble premere J , K , I , H, I , H, I nel menu dei titoli. In questo modo è possibile entrare nelle stanze dei diamanti anche se si muore.

THUNDER BUBBLE
Attivare il codice debug. Durante il gioco premere O per far apparire il menu debug. Andare alla mappa 63 e premere M . Si raggiunge così il livello 100 dove ci sono le "thunder bubbles". Premere O ancora una volta per andare alla mappa 0 e premere M . A questo punto si avranno le "thunder bubbles" al livello 1

APOCALYPSE

NESSUN METRO PER LE ARMI O LA SALUTE:
Mettere il gioco in pausa, tenere premuto L e premere I, C, I, D.
RISTORA LA SALUTE:
Mettere il gioco in pausa, tenere premuto L e premere C, D, A, B.
SALTA ALL'ULTIMO POSTO IN CUI SI È MORTI:
Mettere il gioco in pausa, tenere premuto L e premere C, B, D.
SELEZIONE DEL LIVELLO:
Mettere il gioco in pausa, tenere premuto L e premere A, I, D, H. F
TUTTE LE ARMI:
Mettere il gioco in pausa, tenere premuto L e premere C, B, I, H, D, C.
VITE INFINITE:
Mettere il gioco in pausa, tenere premuto L e premere A, B, D, C.
TUTTE LE ARMI E MUNIZIONI INFINITE:
Mettere il gioco in pausa, tenere premuto L e premere D, A, B.
DEBUG MODE:
Mettere il gioco in pausa, tenere premuto L e premere H, H, A.
INVINCIBILITÀ:
Mettere il gioco in pausa, tenere premuto L e premere H, I, K, K A, I, J, H.

BREATH OF FIRE III

20% EXTRA DI MAGIA:
Per ottenere un 20% di magia aggiuntiva equipaggiarsi con 2 anelli di Shaman.
CONSIGLIO
Usando l'Ivory Dice durante la battaglia aumenta l'ammontare di punti esperienza ottenuti in combattimento. Usandolo una volta si raddoppia il punteggio, due volte lo si quadruplica e tre volte lo si moltiplica addirittura per 8 volte.
BACCHE GRATIS:
Per ottenere facilmente delle bacche andare al coffée shop e calciare gli alberi con le mele. Le bacche raccolte daranno ciascuna 5 punti di vita.
MAESTRO DI AGILITÀ:
Per far sì che la fata Meryleep diventi la propria maestra occorre andare a est di Wyndia dove c'è una sorgente famosa per essere casa per delle fate. Fare correre ora Peco e rovesciare una roccia nel mezzo dello stagno, facendo così apparire una fata. Questa vi manderà in una missione alla ricerca di un oggetto che le ha rubato un corvo. A questo punto andare alla montagna e ovest dell'Arena. Camminando dietro la montagna dovrebbe apparire qualcosa... Ora colpire l'albero col corvo. Raccolto l'oggetto restituirlo alla fata. Questa diventerà la vostra maestra, portando l'agilità a +2 e, purtroppo, anche punti forza, potenza e difesa a -1

BRIAN LARA'S CRICKET

PASSWORDS

BIGHANDS	Grandi mani
BIGHEADS	Grandi teste
GETBRIBE	Vince sempre
SUPERMAN	Battitori migliori
BIGBALLS	Grande palla
CHRISREA	Visuali diverse
SUNSHINE	Giocare sulla spiaggia
SOLIDOAK	Mazze indistruttibili



CONTENDER

OTTENERE JACKEL, GOOBER, RASCAL E BEASTMAN
Scegliere Main Event salvando uno qualsiasi dei propri giocatori su di una memory card. Scegliere Exhibition e caricare il giocatore premendo C. Dopo aver illuminato il giocatore premere C ancora una volta e dovrebbe apparire Jackel nella seconda scatola Mystery. Vincendo il Campionato del Mondo, salvando e andando nella schermata per la selezione dei personaggi della modalità Exhibition premere C e C per gli altri personaggi.
ALLENATORE DI BOXE (MODALITÀ 2 GIOCATORI):
Nella schermata di selezione del personaggio per la modalità a due giocatori premere C, C per scegliere l'allenatore

DARKSTALKERS 3: VAMPIRE SAVIOR EX

GIOCARE COME MARIONET:
Alla schermata per la scelta del personaggio evidenziare l'icona "?". Premere F(7) seguita da un qualsiasi pulsante.
GIOCARE COME SHADOW:
Alla schermata per la scelta del personaggio evidenziare l'icona "?". "?". Premere F(5) seguita da un qualsiasi pulsante.
GIOCARE COME ORIGINAL GALLON:
Finire il gioco con Gallon. Evidenziare Gallon e premere F + PP o F + KK.
GIOCARE COME HYPER BISHAMON:
Finire il gioco con Bishamon. Evidenziare Bishamon e premere F + PP o F + KK.

DEAD HEAD TRIAL

TUTTE LE AUTO:
Scegliere la modalità Road GP o Time Attack. Entrare nella schermata per la selezione dell'auto. Evidenziare F D 7, premere L+M+N+O+H+F+A





DEFEAT LIGHTINING
COLORI DEI COSTUMI ALTERNATIVI:
Nella schermata per la selezione del personaggio tenere premuto F e premere B, C, o A.

DESTREGA
SELEZIONE CASUALE DEI LIVELLI:
Premere START nella schermata per la selezione del livello per scegliere casualmente il livello.
PERSONAGGIO SEGRETO:
Finire il gioco in modalità giocatore singolo con qualsiasi personaggio e poi premere start nella schermata per la selezione del personaggio per scoprire quello segreto.

DEVIL DICE
PUZZLE BONUS.
Finire tutti i 100 puzzle nella modalità puzzle. Alla schermata per la selezione del livello evidenziare "Random" e premere D. Ora premere M o O per selezionare 1000 nuovi livelli.
FAST FORWARD:
Nella modalità War il metro della propria vita scorre premere TRIANGLE e i personaggi rimasti accelereranno i loro progressi durante il round.

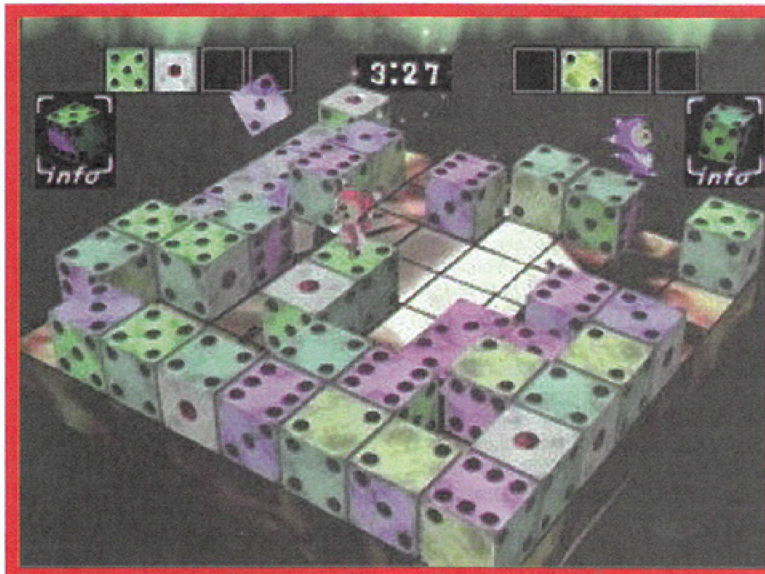
DYNAMITE BOXING
ABILITARE LA MODALITÀ TRAINER:
Premere H, D, K, J, K, D, H.

EDGE OF SKYHIGH
SELEZIONE DEL LIVELLO
Mettere il gioco in pausa e tenere premuto L , M , N , O , poi premere A , C , J , H K , I .

EVE THE LOST ONE
INFORMAZIONI SUL PERSONAGGIO
Inserire il disco Premium. Nella schermata dei titoli premere e tenere premuto A , I , L , N e premere E .

ERETZVAJU
MODALITÀ NARRATORE:
Finire il gioco in modalità un giocatore.
MODALITÀ GALLERY:
Finire il gioco in modalità storia.
MODALITÀ CONGRATULATIONS:
Finire il gioco con tutte le modalità usando tutti i personaggi.
LIVELLO BONUS E BOSS:
Finire la modalità storia con almeno 3 diversi personaggi.

EVERYBODY'S GOLF
FARE UN PERSONAGGIO MANCINO O DESTRO:
Andare nella schermata per la selezione del personaggio. Evidenziare un qualsiasi giocatore, premere e tenere premuto L e premere D.
PERCORSI A SPECCHIO:
Nella schermata per la selezione del percorso illuminare uno dei percorsi disponibili. Simultaneamente tenere premuti e M, premere D.
TUTTI I PERSONAGGI E PERCORSI:
Nella schermata dei titoli, quando sta apparendo il logo del gioco, mentre si premono contemporaneamente L+M+N+O, premere I, I, H, I, left, right, right, e left due volte. Usare il controller nello slot 2.



EXPLOSIVE RACING
TRACCIATI A SPECCHIO:
Inserire NARCIS come nome.
SUPER CAR:
Inserire LNCMU come nome.

FINAL FANTASY TACTICS
MUSIC TEST
Per poter ascoltare la colonna sonora di questo tattico giochillo inserite al posto del vostro nome "B-G-M-Ki-Ki-Ta-I". (NOTA: questa gabola funge solo nella versione jappo).

FINAL FANTASY VII
TRUCCHI PER I CHOCOBO
Mentre correte con uno di questi simpatici pollastri tenete premuti insieme L M N O per aumentare la velocità, e N O per aumentare la loro resistenza.
HUGE MATERIA
Per ottenere l'Huge Materia in Rocket Town, inserite come password B C D D.
RESETTABILIZZAZIONE
Per resettare il gioco tenete premuti insieme L M N O E F. Utilità del trucco? Prossima allo zero.

FORMULA KARTS
SUPER KART
Inserire CHIPPIE come password
TRACCIATO SEGRETO
Inserire WOODSTOCK come password

FREESTYLE BOARDIN'
GIOCARE COME MR. CHICKEN:
Per giocare come Mr. Chicken, giocare minimo uno stadio con gli altri 5 personaggi sullo stesso file della save card.

FRENZY
MODALITÀ CHEAT
Inserire PICKLE come password e ignorare il messaggio di password errata.
Premere A per tornare al menu principale.
Scegliere "Cheat menu" per accedere ai seguenti livelli.

Livello	Password
2	ADRIAN
3	CORRODE
4	GLUGGLUG
5	SNOWBALL
6	FLATPACK
7	SPOOKY!
8	BOSSMAD!
9	RUNAWAY!

GAME OF LIFE
SOLDI INFINITI
Inserire come nome "get a life"

GEKKA NO KENSHI
PERSONAGGIO BONUS:
Dopo aver finito il gioco premere L + N + M + O nella schermata per la selezione del personaggio.

INTELLUGENT CUBE (KURUSHI)
GIOCARE I LIVELLI DEMO:
Selezionare l'opzione Rules, evidenziare Demo 1, Demo 2, o Demo 3. Tenere premuti L + N e premere D per iniziare il demo selezionato.
GIOCARE COME ELIOT:
Per giocare come Eliot, rimanere nella modalità survival per almeno 10 minuti.
GIOCARE COME DICKSON:
Per giocare come Dickson, battere il gioco con April e avere un QI sopra 150.
GIOCARE COME CHERRY:
Per giocare come Cherry rimanere nella modalità survival con Eliot per almeno 15 minuti.
GIOCARE COME APRIL:
Per giocare come April, battere il gioco con un QI oltre 1000.
GIOCARE COME MORGAN:
Per giocare come Morgan, battere il gioco con Dickson e avere un QI sopra 200.
GIOCARE COME KIMTI:
Per giocare come Kimti, battere il gioco con Morgan e avere un QI sopra 300.
GIOCARE COME ATLAS:
Per giocare come Atlas, battere il gioco con Morgan e avere un QI sopra 400.
GIOCARE COME SPIKE:

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
Per ottenere un punteggio pari a 210.1%, andare nella Cappella Reale nel primo castello. Tenendo il confessionale sulla destra e la sinistra in direzione della grande spada. Rimanendo sul lato sinistro senza però entrare impugnare la spada e disegnare mezzo cerchio in avanti e in alto a sinistra, tenere premuto I per due secondi poi premere H + C . Quando la spada sta girando occorre trasformarsi in un pipistrello e andare verso la porta a sinistra. Se il trucco ha funzionato sarà ora possibile attraversare il muro e volare intorno al castello. Una volta ottenute le Heaven Swords è necessario impugnarle entrambe e premere contemporaneamente C e B per attivare la mossa speciale.

FINAL FANTASY VII
CASTARE MAGIE TRE VOLTE
Per lanciare tre incantesimi in una volta sola occorre equipaggiare un personaggio con un Magic Materia + "All" Sssuort Materia. Serve inoltre una Barrier Materia con la magia Reflect imparata. Ingaggiata una battaglia, lanciare la magia Reflect sul proprio gruppo, lanciare la magia connessa alla "All" Materia sempre sulla propria squadra. A questo punto l'incantesimo si rifletterà su di voi e finirà inesorabilmente sul nemico per ben tre volte con una spesa di Mana minima.
CHOCOBO
Durante le gare con un chocobo, tenere premuti L + M + N + O per aumentare la velocità. Per aumentare la forza premere invece N + O .
VITE FACILI
Con questo codice sarà possibile recuperare energia durante i combattimenti senza troppi problemi. Ingaggiare una battaglia e non appena l'energia dei personaggi cala rigenerarla. Non appena è stata lanciata la magia di rigenerazione aprire lo sportello della PlayStation e far lanciare una seconda magia da un personaggio. Mentre lo sportello rimarrà aperto la magia di rigenerazione continuerà a funzionare.
SOLDI FACILI
Per ottenere facilmente denaro in grandi quantità, una volta ottenuto un "All mateira", è necessario rimuoverlo,

rimpiazzarlo con uno nuovo e venderlo. Per ogni "All" venduto sono ben 1.4 milioni di "gils", abbastanza per accumulare una bella somma di denaro

GRAN TURISMO

CONCEPT CAR

Per ottenere la Dodge Concept Car, che non si può comprare, bisogna vincere la gara British vs US.

SOLDI FACILI

Il modo più facile per guadagnare soldi è gareggiare tutte le qualificazioni di notte. In questo modo si ricevono 20.000 $

AUMENTARE L'ACCELERAZIONE

Per accelerare più velocemente mettere in folle durante il conto alla rovescia. A questo punto continuare a far salire il contagiri al massimo e di nuovo al minimo il maggior numero di volte prima del via.

Per attivare tutti i bonus nella modalità arcade è necessario vincere ogni singolo tracciato con ogni macchina ai tre livelli di difficoltà.

STREET FIGHTER 2 ALPHA

IL VESTITO ORIGINALE DI CHUN-LI

Semplicemente iniziate una modalità di gioco qualsiasi, quindi mettete il cursore su Chun-Li nella schermata di selezione del personaggio e tenete premuto F per circa cinque secondi, quindi un tasto qualsiasi. (NOTA: questo codice cambia il suo Kikkoken attack, ora per eseguirlo premete INDIETRO, AVANTI, PUGNO).

INTRODUZIONE ORIGINALE DI ZANGIEF

Per vedere l'introduzione dell'arcade originale, tenete premuto F prima che il combattimento abbia inizio. Questo trucco vale solo per le modalità Versus e Training.

STAGE SEGRETI

Per aver accesso allo stage segreto di Mr. Bison o Sagat nella schermata di selezione del personaggio evidenziate uno dei due e premete E per cinque secondi.

SUPER AKUMA

Nella schermata di selezione del personaggio andate su Akuma, quindi premete F H J J H K H K H J J J E.

MODE AUTOSTIMA ON

Quasi tutti i personaggi hanno alcuni modi per sbeffeggiare l'avversario quando lo battono, basta tenere premuto F e premere un pugno o un calcio.

Per giocare come play as Spike, battere il gioco con Cynthia e avere un QI sopra 400.

IRRITATING STICK

7 vite:

Scegliere 1P Play e premere J, J, J, J.
Scegliere Tournament e premere J.
Scegliere Course Edit e premere K, K.
Scegliere Options e premere K, K, K, K, K, K.
Scegliere 1P Play e premere D.

J-LEAGUE WINNING ELEVEN '98-'99

BONUS TEAM

Nella schermata per la selezione della modalità, evidenziare Exhibition e premere I, I, H, H, K, J, K, J, D, B. Premere infine M alla schermata per la scelta della squadra.

MLB '98

PALLA DI 142 MPH:

Scegliere come squadra gli Arizona Diamond Backs. Mettere come pitcher Rex Baca. Lanciare una palla veloce e controllare la velocità...

HOME RUN AUTOMATICI:

Scegliere gli Arizona Diamondbacks o i Tampa Bay Devil Rays. Quando Mark Meenahan o Scott Murray stanno battendo fanno sempre un home run.

LANCIATORE SUPERVELOCE:

Se si scelgono gli Arizona Diamondbacks, cambiare il pitcher con Rex Baca. Lancia palle sopra le 128 mph.

LANCIATORE PERFETTO:

Creare un pitcher chiamandolo "A". Farlo alto 60 pollici, piccola taglia e sistemare tutte le abilità a ZERO. Con queste impostazioni batterà oltre le 151 mph.

PANDEMONIUM

PASSWORD

Inserite uno dei seguenti codici nell'apposita schermata delle password:

livello	password
1	ADEAMIIE
2	EPIJAKCA
3	FBIJAKCI
4	KOCCCIEE
5	NGIAIBJJ
6	NIIAJBCB
7	KGCACICI
8	AHICBAJE
9	AIICFAJG
10	AIICBAJI
11	FBIIAKCK
12	FDIIAKDC
13	FFIIAKDK
14	KACACIBA
15	ADMCFAID
16	EMIIEKBE
17	OEIBIBMJ
18	FAAIAKCE

PANDEMONIUM 2

PASSWORD PER I LIVELLI

Idem come prima, semplicemente andate nell'apposito menu delle password e inserite uno dei seguenti codici:

livello	codice
Hot Pants	LDABIAOA
Stan's the Man	PGECGBBA
1st Boss	FEIAGFBA
2nd Boss	FLKEOFAC
Hate Tank	ANAIDJNG

PERFECT WEAPON

PASSWORD

Inserite uno dei seguenti codici per passare subito al livello corrispondente (NOTA: se immettete il codice relativo alla quinta luna poi non potrete salvare!!!):

livello	codice
Prima Luna	D C D C C B C B
Seconda Luna	B D D A B B D A
Terza Luna	B A C B C C A A
Quarta Luna	B D D D A B A A
Quinta Luna	D D C D C C A B

PEAK PERFORMANCE

AUTO BONUS

Per poter utilizzare dei nuovi potentissimi mezzi, andate nel menu di selezione della macchina, e andate col cursore su "Garage A", dopodiché tenete premuto L e premete B. Ora fate la stessa cosa con il cursore su "Garage B", poi spostatevi su "Garage C", tenete premuti insieme L e N, premete B, e il gioco è fatto. Ora potrete utilizzare le auto nascoste nella modalità a un giocatore, nel Time Trial, e nel Course Editor Mode.

POD

TUTTE LE ARMI

Per avere a disposizione tutto l'arsenale di questo simpatico giochillo, mentre state giocando premete insieme F e C per accedere alla mappa. Ora premete K finché la freccia non è su di voi, dopodiché premete E. Quando la telecamera comincia a roteare premete tutti insieme L C D B, dopodiché premete F per tornare al gioco. Ora premendo A dovreste avere tutte le armi utilizzabili. Facciamoci male!!!

FART CHEAT

Volete avere un emulo del "buon" Pari nel gioco, che si diverta a emettere rumori (e odori... ehm...) poco ortodossi? Bene, allora questo è il trucco che fa per voi: andate nel menu principale, scegliete l'opzione "Load Game", e premete tutti insieme i tasti L M N O. Uscite ora dal menu "Load Game", iniziate una partita normale, e tendete le recchie: sentirete delle pernacchie d'antologia!!!

SELEZIONE DEL LIVELLO

Nel menu principale premete tutti insieme appassionatamente L M N O I. Ora iniziate una nuova partita, e nel menu di selezione del livello di difficoltà premete ancora tutti insieme (ma soprattutto appassionatamente) L M N O H. A questo punto scegliete pure un livello di difficoltà e il menu di selezione del livello apparirà come per magia.

PORSCHE CHALLENGE

CODICI, CAVILLI, E POKER D'ASSI

Per attivare uno dei seguenti trucchi di pestidigitazione, semplicemente premete la sequenza di tasti indicata nel menu principale:

I +C, I +B, I +C, I +B, I +C, I +B
tutte le auto saltellano come fossero possedute da Ualone

A +C +B, L, M, O, N
che occhi da pesce lesso che hai!!!

I, A, I, A
"Devo alzare la voce?" - "Eh???"

F +C, F +B, F +C +B
Hyper Car!!!

C +B, M +O, C +B, L +N, C +B
auto invisibile

I, K, J +F
mad racer

K +B, H+A, K +C
mirror mode

POWERSLAVE

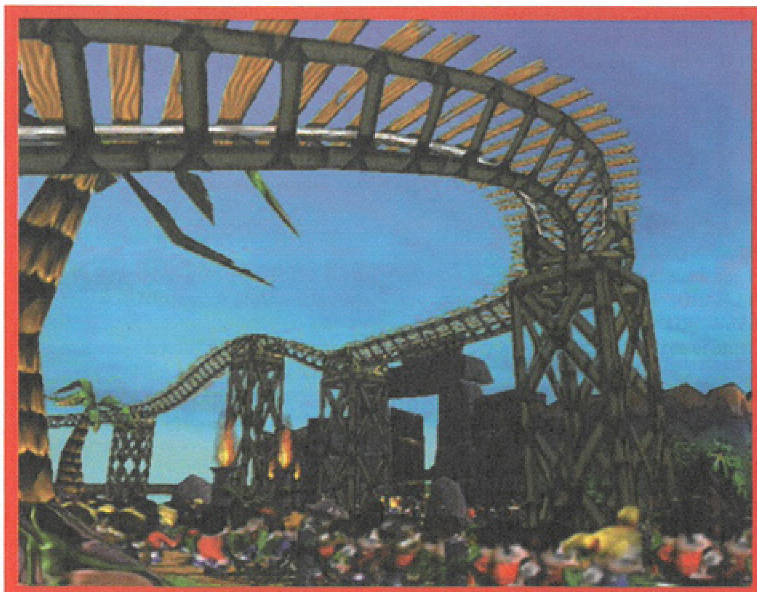
MODALITÀ DELFINO

Questo trucco vi permetterà di nuotare più velocemente e di stare più tempo sott'acqua. Per attivarlo dovrete semplicemente premere (durante il gioco) i seguenti tasti: C C A A D D B B. Se avete svolto tutto correttamente un'icona rappresentante un delfino dovrebbe apparire sullo schermo.

MODALITÀ AVVOLTOIO

Dopo il delfino è la volta dell'avvoltoio: se volete volare più velocemente e più a lungo premete durante il gioco i tasti:





B N O C J L M K. Un'icona rappresentante un avvoltoio dovrebbe apparire sullo schermo a conferma del funzionamento del codice.

TUTTI I LIVELLI, GLI OGGETTI E LE CHIAVI

Andate nella schermata della World Map, quindi premete i seguenti pulsanti sul controller 2: B D A C J H I K. Ora premete F ed entrerete nel Sub Menu.

SIM CITY 2000

GIORNO E NOTTE

Per far alternare giorno e notte anche nella modalità 3D, premete H I H I H M O. Per disattivare il trucco premete H H I I H H-M O.

FADE TO BLACK

Per far ottenebrare lo schermo premete HHHHHHMO. Per mettere in pausa le tenebre (bella questa) premete 6 volte K e poi M O. Per disattivare definitivamente il buio (questa è pure meglio... chissà, magari si può pure resettare il sole...) premete J J J J J J MO.

SMALL SOLDIERS

INVINCIBILITÀ

Andate nel "Code Center" e premete i seguenti tasti: B B A A B D C D.

TUTTE LE ARMI

Andate nel "Code Center" e premete i seguenti tasti: A A B B B D C D.

MUNIZIONI INFINITE

Andate nel "Code Center" e premete i seguenti tasti: A B B B C D A C.

SPIDER

IMPERSONARE LA PULCE

Per impersonare questo "simpaticissimo" insetto, mettete in pausa il gioco e premete A C B A. Attenzione perché la pulce salta di più del ragno, ma è molto difficile da individuare sullo schermo... certo, se avete un televisore da 120 pollici il problema non si pone, ma provate a immaginare il poveretto che cerca disperato la sua povera pulce su uno schermo da 14 pollici... un po' di comprensione, eccheccavolo!!!

ARMI AL MASSIMO

Mettete in pausa e premete i seguenti tasti: A D D D B D C A D A B.

STAR WARS: MASTER OF TERAS KASI

TESTONI MODE

Quando scegliete il vostro lottatore del cuore (che sentimentali...) tenete premuto F e non rilasciatelo finché non inizia il combattimento.

BARRE DI ENERGIA

Per togliere le barre di energia e della Forza, tenete premuti L O F mentre il gioco sta caricando.

TESTA, PIEDI, GAMBE E MANI ENORMI

Tenete premuti D F H mentre scegliete il personaggio, e teneteli premuti finché non inizia il combattimento.

TECMO WORLD GOLF

DIREZIONE DEL VENTO

Durante una normale partita, impostate l'orario sulle 12:34:56, quindi premete insieme C A e sarete in grado di cambiare la direzione del vento (che culo...).

POSIZIONARE LA PALLINA

Durante una normale partita, impostate l'orario sulle 06:19:56, quindi premete insieme A D e sarete in grado di posizionare la pallina dove volete.

POSIZIONARE LA BUCA

Se volete posizionare dove più vi aggrada la buca, semplicemente impostate l'ora sulle 15:14:38, quindi premete insieme A B.

ROBOT GOLFER

Andate nella schermata di creazione dei personaggi e createne uno chiamandolo "R.Masel" (occhio che non ci sono spazi fra l'iniziale e il cognome). Ora iniziate una gara con Bob Taylor come golfer, e mentre il gioco sta caricando premete K I J H N. Ora potrete giocare con un golfer di metallo, il cui unico vantaggio è quello di non rincoglionire se prende una pallinata in testa.

TEST DRIVE OFF ROAD 2

TUTTI I TRACCIATI E TUTTE LE AUTO

Nel menu principale tenete premuto F, quindi premete di seguito L K M J M K I L L.

GUIDARE LO SCHOOL BUS

Se Otto (dei Simpson) è il vostro idolo, allora questo è il trucco che fa per voi: nella schermata di selezione della trasmissione tenete premuto F, dopodiché premete L I M H H M M M O.

GUIDARE IL CAMIONCINO DEI GELATI

Nella schermata di selezione della trasmissione tenete premuto F, dopodiché premete O M M H H M M N. Una sola domanda: il camioncino sarà carico? Se sì, sarà possibile vuotarlo? Ai posteri l'ardua sentenza.

GUIDARE UN CAMIONCIONE TUTTO NERO

Nella schermata di selezione della trasmissione tenete premuto F, dopodiché premete N M M H H I M L.

THEME PARK

TUTTE LE ATTRAZIONI

Per avere accesso subito a tutte le attrazioni, semplicemente inserite "Bovine" al posto del vostro nome.

GOD PARK

Per avere accesso al God Park, inserite "Bud" al posto del vostro nome: in questo modo, quando apparirà la schermata di selezione del parco, premendo il tasto C potrete avervi accesso.

SOLDI A PALATE

Per poter guadagnare soldi a volontà senza far pagare tre milioni d'entrata, semplicemente premete e tenete premuti durante il gioco i tasti C +D +B . Buon pro vi faccia.

TRAP GUNNER

È ORA DI CAMBIARE MUSICA!!!

Se siete stufi della solita solfa nella schermata dei titoli premete BONADCJMLIHK.

PERSONAGGI BONUS

Nella schermata dei titoli premete MLIKHJCDBANO.

COSTUMI BONUS

Nella schermata dei titoli premete ONABDCJHKILM.

LIVELLO BONUS

Per avere accesso a questo livello extra semplicemente premete per 12 volte il tasto F nella schermata dei titoli.

CAMBIARE LE TRAPPOLE

Nella schermata dei titoli premete MOLNIAKJCBHD.

TRASH IT!

PASSWORD

Inserite una delle seguenti password nell'apposita schermata:

Tank	Castle
Boggin	Chemical plant
Pleb	Toy world
Bostin	Launchpad
Minging	Planet core
Shatner	City
Glitter	Timmy temple
Smudge	Moonbeams lab

TEKKEN

PERSONAGGIO SEGRETO

Per utilizzare il personaggio segreto "basta" eliminare tutte le navi nemiche in Galaga. Lo troverete nella schermata di selezione del lottatore ad aspettarvi.

DOPPIO A GALAGA

Quando il gioco sta caricando, premete sul secondo controller I +L +A +D . Su, dite grazie a mamma Namco, che vi dà i gettoni per giocare in due al giochino elettronico...

HEIHACHI SUPERSTAR

Volete vedere questo esibizionista lottare nella schermata dei titoli? Bene, basta premere L +M +N +O e tenerli premuti finché Haihachi non inizierà a tirar cartoni a destra e a manca.

TEKKEN 2

LOTTATORI PANZONI

Per avere il personaggio trasformato in un bignè deambulante, semplicemente tenete premuto F quando selezionate il vostro lottatore preferito (mi raccomando, deve essere il vostro preferito, altrimenti il trucco non funziona...).

NUOVA VISUALE

Per vedere il gioco sotto un altro occhio, tenete premuto L +M quando scegliete il vostro personaggio. Questo trucco funziona solo se avete tutti i lottatori selezionabili.

SBEFFEGGIO

Per sbeffeggiare l'avversario appena battuto, tenete premuto il pugno destro o sinistro o il calcio destro o sinistro. Non tutti i personaggi possiedono le varie pose di autostima.

TOMB RAIDER

TUTTE LE ARMI

Per poter usufruire di tutto l'arsenale di Lara, premete i seguenti tasti nella schermata dell'inventario (in base al metodo di controllo utilizzato):

- Default Controls: L A O M M O B L
- Control method 2: A B O M M O L A
- Control method 3: A N O M M O L

LEVEL SKIP

Richiamate l'inventario e premete la seguente sequenza di tasti (come prima in base al metodo di controllo utilizzato):

- Default controls: M O L B A L O M
- Control method 2: M O A L B A O M
- Control method 3: M O A LNA O M

TOMB RAIDER II

TUTTE LE ARMI O SALTO

DI LIVELLO
Per usufruire di tutto 'sto popò di roba semplicemente dovete fare un passo a sinistra, uno a destra, e uno ancora a sinistra (strafe), tenere premuto il pulsante per camminare quindi fare un passo indietro e uno avanti, girarsi di 360° per tre volte; quindi saltare in avanti e premere e tenere premuto in aria il tasto della capriola, e il gioco è fatto.

FLARE INFINITI
Per avere flare infiniti semplicemente premete durante il gioco M quattro volte. L'inventario non li mostrerà, ma voi potrete usufruirne tutte le volte che vorrete premendo A e M .

MUSICA
Nella casa di Lara c'è una radio, che potete accendere per ascoltare musica. Per farlo entrate in casa, andate verso la piscina (dalla parte opposta della cucina), e arrivati a filo della strada guardate alla vostra destra: vedrete qualcosa di bianco. Quello è lo stereo di Lara. Per accenderlo avanzate di poco e troverete un pannello grigio con il pulsante on/off: premetelo per sentire la musica.

TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT

TUTTI I SEGRETI E LE CHIAVI
Durante il gioco semplicemente premete M (5 volte) O M (3 volte) O M O M (2 volte) O M(2 volte) O M(2 volte); e il gioco è fatto.

TUTTE LE ARMI, I MEDIKIT, I FLARE, I SAVE CRYSTALS
Per avere tutto 'sto popò di roba premete durante il gioco: M O (2 volte) M (4 volte) O M O (2 volte) M O (2 volte) M (2 volte) O (2 volte) O .

SALTARE IL LIVELLO
Se non riuscite a uccidere un nemico particolarmente tosto, o siete bloccati in qualche locazione, premete questi simpaticissimi tasti durante il gioco: M O M (2 volte) O M O M O M(4 volte) O M O (4 volte) M .

RACETRACK KEY
Per avere questa chiave, nella villa di Lara premete: O M(3 volte) O M(6 volte) O M(5 volte) O M (2 volte).

ENERGY UP!
Se state per morire, date una bella dose di energia a Lara tramite la pressione di questi tasti: O (2 volte) M O M(6 volte) O M(3 volte) O M(5 volte).

TREASURES OF THE DEEP

CODICI DAL PROFONDO
Per attivare le seguenti gabole semplicemente mettete in pausa il gioco e premete la sequenza di tasti indicata:

HDKCIIAAJJBBLLLLNNNNMMMMOOOO
tutti gli equipaggiamenti

HDKCIIAAJJBBHJIKAD
tutte le missioni disponibili

HDKCIIAAJJBBCDDDCAAACDDD
tutte le missioni completate

HDKCIIAAJJBBNNNNLLLLOOOOMMMM
tutte le armi

HDKCIIAAJJBBDIAH
banana bomb (che ci fa qua Worms? ;-)

HDKCIIAAJJBBAAAHHH
completa la missione corrente

HDKCIIAAJJBBMMMNNNOL
tempo raddoppiato nel Shark Attack

TRICKY SLIDERS

PERSONAGGI BONUS
Per potervi cimentare nel giuochillo in questione con dei mentecatti nuovi fiammanti semplicemente premete nel menu dei titoli AADDCBCB, dopodiché nella schermata di selezione dei personaggi premete M o O.

TRACCIATI BONUS
Una volta terminato il gioco mantenete premuto L fino alla selezione della pista: in questo modo avrete accesso ad una nuova pista.

TWISTED METAL II

CODICI
Durante il gioco semplicemente premete i tasti indicati:

- Scambio armi – vite: per fare questo simpaticissimo scambio (occhio ad avere abbastanza armi, se non volete trovarvi senza!!!) premete H I J K I I H H.
- God Mode: tenete premuti i tasti di scroll up/down, di sparo, e della machine gun, dopodiché molto velocemente premete I H K J J K H I.
- 12 Napalm: prendete tre napalm, sparatene uno senza lasciare il tasto di sparo, quindi premete I H H K K K J J.
- Invincibilità: tenete premuti i tasti di scroll up/down, dopodiché premete velocemente I H K J J K H I.
- Mega Gun: tenete premuto il tasto della machine gun, dopodiché premete I H K J K J H I. Ora la vostra machine gun avrà la potenza di un missile.
- Armi infinite: tenete premuti M +O , dopodiché premete velocemente I H K J J K H I.
- Wheels of Death: tenete premuto N , dopodiché premete I H K J J K H I.

PISTE BONUS
Per scorrazzare su tre piste nuove, premete i seguenti tasti nella schermata di selezione della pista del Two Player Challenge Match. Se tutto è stato svolto correttamente sentirete un suono di conferma:

- Jet Moto: I H J N.
- Rooftops: H K N H.
- Cyburbia: H I L N.

PERSONAGGI SEGRETI
Per utilizzare Minion andate nella schermata di selezione del mezzo e premete L I H K. Se invece volete usare Sweet Tooth premete nella stessa schermata I L A J.

UNHOLY WAR

TUTTI I PERSONAGGI SELEZIONABILI
Per poter disporre di tutti i mentecatti che questo gioco vi mette a disposizione semplicemente inserite il seguente codice: B+C, FFFFEEECCB, B+C.

UPRISING X

ARMI AL GRAN COMPLETO
Semplicemente inserite il seguente codice: JBKCHAHD.

PASSWORD
Inserite le seguenti password nell'apposita schermata:

livello	codice
2	KKIAADCB
3	HHCAHAHA
4	BBBDDHDB
5	JJACAKJA
6	IHACDBKK
7	ACKKJIHB
8	AACBIICB
9	KKJIICCB
10	DDKDCCAD
11	CAACIIJI
12	HHJCDDCD

VIEWPOINT

CHUMP MODE
Per diventare invincibili come me (ma lo sapevate che quando nessuno mi vede riesco a volare?) semplicemente pausizzate il gioco e premete CCBBADCIIHHLNF.

LEVEL SKIP
Per saltare direttamente al filmato di fine livello mettete in pausa il gioco, premete CBAJKHNMON, e il gioco è fatto... sempre che io sia stato così buono da non essermi inventato tutto... Uaz Uaz Uaz!

PASSWORD
Per saltare direttamente al livello indicato semplicemente inserite il codice indicato:

livello	codice
1-1	CGG
1-2	CLL
1-3	CRR
2-1	FGD
2-2	FLJ
2-3	FRN
3-1	HGD
3-2	HLG
3-3	HRL
4-1	KGG
4-2	KLD
4-3	KRJ
5-1	MGJ
5-2	MLD
5-3	???
6-1	PGL
6-2	PLG
6-3	PRD

VIRTUAL HYRO NO KEN

IMPERSONARE RYUMAOU
Per utilizzare questo simpaticissimo scomposto ammasso di pixel dovrete per prima cosa mandarmi qualche fondo a sostegno della mia campagna contro gli ossuri intestinali (Vota Chump per un intestino migliore!), dopodiché basterà andare nella schermata di selezione del personaggio, tenere premuti insieme M+O e premere E. Tutto qua.

VR BASEBALL '97

PERCHÉ NON GIOCARE IN UN BEL CAMPO DI GRANO?
Per poter giocare a baseball in un campo di grano dovrete semplicemente andare nella schermata delle opzioni, evidenziare la scritta "Credits", premere CBCBA e il gioco è fatto. Una sola domanda mi sorge spontanea: come funzionerà ora il fuori campo???

VR POOL

CHE BELLO, UN CODICE PER IL GIOCO DELLA PISCINA VIRTUALE!!!
Lasciamo pure perdere lo squallido gioco di parole e passiamo al codice: volete avere dei nuovi personaggi a costo zero? Benissimo, non dovrete fare altro che premere OOLCI durante il gioco. Che belli che sono i tavoli da biliardo, vero fanciulla? ;-P

WARGAMES: DEFCON 1

NORAD PASSWORDS
Le password vanno inserite nell'apposita schermata:

livello	codice
2	BDB BDD BDB
3	DDB DDD DBB
4	BCD BBA BDC
5	ADB BDD CAB





6	CBB CBD DBD
7	CDD DBC BDC
8	BBD CCA CCB
9	CCB ABA DAA
10	DAB CBB BDC
11	BCA DCA AAC
12	ACB DAB BDC
13	CCA CAC ADA
14	DDB ADA CDC
15	BCB DCD ABD

WARHAMMER: DARK OMEN

CODICÌ CODICIÀ

Inserite uno dei seguenti codici nella schermata di spiegazioni, dopodiché premete "Resume":

codice	effetto
FNNMMNO	salta la battaglia
ONMONO	selezione del personaggio
NLNMNO	soldi extra
ONONMN	ricarica rapida
NLOONN	morte istantanea
MMMMNO	testine piccine picciò
KJCJNO	crediti

WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

TUTTI I REGGIMENTI

Nel caravan screen andate al libro in fondo a sinistra, quindi tenete premuto F e premete poi di seguito NLMO.

WING OVER

CONCESSIONARIA AEROPLANI BOSIO&BOSIO

Siete stufi del solito velivolo? Volete cambiarlo? Bene, venite dallo zio Chump che vi fa pure lo sconticino!!! Oppure, se non volete recarvi in quel di Carpencity Town, premete nel menu di selezione della modalità di gioco IIHHKJKJDA.

WILD ARMS

PASSWORD

La password per il Tempio della Memoria è "Emiko". Di più nin zo.

BATTAGLIA A DUE GIOCATORI

Se durante una battaglia il secondo giocatore infila di prepotenza il proprio pad nell'apposita fessura, questi potrà impersonare l'avversario del primo giocatore. Tutto ciò è molto eccitante, piuttosto e anzichenò (TM Lord Wells).

WING COMMANDER IV

SELEZIONE DEL LIVELLO

Alla schermata di copyright di Wing Commander premete IHHIO: avrete così accesso a un menu tramite il quale selezionare il livello.

SPARO IMMONDO

Per usufruire di uno sparo che uccide al primo colpo tutti i nemici premete contemporaneamente LMC. Qua qua qua. Sì, hai letto bene: qua!

X RACING

STAGE SEGRETISSIMI. NON DITELO A NESSUNO.

Per avere accesso a questi stage (che si atteggiano troppo da 007, diciamoci la verità...) semplicemente inserite come password SFO. Fallico bambola!!! (TM Austin Powers).

X2

CODICI

Inserite il codice indicato per attivare il relativo gabolonzo (lo str**zo):

codice	effetto
220969	9 vite
267776	9 continue
180771	jet trasparenti
300167	per vedere il finale

PASSWORD

Semplicemente inserite la sequenza di numeri indicata. Se avrete fortuna riuscirete ad aprire la cassaforte. Altrimenti accontentatevi di saltare al livello che volete. Ingrati.

Livello	password
2	713948
3	900277
4	213490
5	866141
6	321904
7	196861
8	040186
9	841003
10	216409

Z

LIVELLI A LIBERO ACCESSO

Per poter scegliere tutti i livelli inserite come password AADBAADB.

I CODICI INUTILI

Vi chiederete: perché codici inutili? Semplice, perché dopo la gabola qua sopra ve ne farete ben poco... in compenso io ho fatto un passo in più verso l'inferno, dato che scrivervi tutti sti codici mi ha fatto bestemmiare come un caimano nella stagione degli amori. Vabbè. Ah, spero davvero con tutto il cuore che il trucco sopra non funzioni. Tiè!

Livello	codice
2	CADBACBD
3	CDBAACDB
4	CADBBADB
5	DBCDACDB
6	CBADBDCB
7	DBCDAADB
8	DDBADBCD
9	BDBCDBCB
10	BABBCADB
11	DCBDDCCB
12	DDBDBDCB
13	BADBACDB
14	CADBADBC
15	CADBCADB
16	BDBCCDCD
17	BCADADBC
18	CBCDDBBA
19	DBDBAADB
20	AADBAADB

ZIG ZAG BALL

ENERGIA CHE CI STA DENTRO A PALLA DI BELLA

Durante il gioco non premete alcun pulsante per qualche secondo, dopodiché premete senza remora alcuna JJIIKHKHDB.

APRIAMO LE PORTE DEL PARADISO

Per avere tutte le porte d'uscita aperte come delle simpatiche cozze, non premete alcun tasto per qualche secondo durante il gioco, quindi premete canticchiando "Giovinezza" JIJIFFEE.

L'ANGOLO DEL GABOLATORE

Lo sappiamo che in mezzo a voi assidui lettori dei trucchi si celano i migliori "gabolatori" di mezzo mondo. Orsù, non vergognatevi, esponetevi al pubblico di PSW inviando trucchi, codici, password e tutto quello che avete scovato nelle vostre infinite scorribande nel mondo della console Sony.

I migliori avranno l'onore della pubblicazione con tanto di nome e gloria in aeternum nell'olimpo di PSW.

Ecco l'indirizzo:

PlayStation World *Hint Zone*
Via A. Moro 3
20090 Buccinasco (Mi)
e-mail:
hintzone@psw.edilfaro.it

V-RALLY

CHEAT INFANGATI

Quando appare il logo della Infogrames (quell'animale che assomiglia a Pari), premete velocemente I H A+B : dovrebbero apparire le parole "Lock Off". Ora potete inserire uno dei seguenti codici, (avendo però l'accortezza di tenere premuto l'ultimo tasto della serie fino a quando non avete scelto la lingua):

effetto	**codice**
Nessun limite di tempo	K +L
18 piccole piste extra	K +M
Ricominciare l'Arcade Mode	K +O
Debug Mode	K +J
Tutti i cheat	K + M +M + N +O

WIPEOUT

TRACCIATO E NAVICELLA SPAZIALE GLOBALE NASCOSTI

Per avere accesso al Firestarter Track evidenziate col cursore l'opzione "One Player" dal menu principale, dopodiché premete e tenete premuti L +N +J +C +B +E finché non appare una nuova opzione che potrete scegliere premendo D . Per utilizzare la Rapier Ship il procedimento è lo stesso, solo sostituite i tasti da premere con questi: M +O +K +F +E , e il gioco è fatto.

WIPEOUT XL

TRUCCHI XL

Premete i seguenti tasti nel menu principale (se non precisato diversamente):

- 8 piste: tenete premuti L +N +F , poi di seguito premete C B A B C.
- Phantom e Piranha Class: tenete premuti L1+R1+SELECT, poi di seguito premete D D D D B A C.
- Energia infinita: mettete in pausa il gioco, tenete premuti L +N +F , dopodiché premete in sequenza A D C-B A D C.
- Tempo infinito: mettete in pausa il gioco, tenete premuti L +N +F , dopodiché premete in sequenza A C B-D A C B D.
- Armi infinite: mettete in pausa il gioco, tenete premuti L +N +F , dopodiché premete in sequenza D D C C B-B A.

Machine Gun: mettete in pausa il gioco, tenete premuti L +N +F , dopodichè premete in sequenza C B D C B D A.

Prodotto da Square Soft
Sviluppato da interno
Distribuito in italia da Sony
Prezzo L. 105.000
Sito Internet www.squaresoft.com



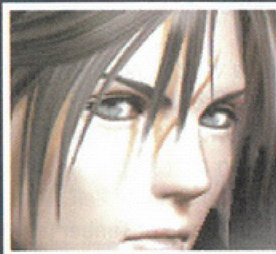
FINAL FANTASY VIII

Final Fantasy VIII è arrivato nel Bel Paese con una buona localizzazione nella nostra amata lingua, questa volta più che mai saranno stati tanti i giocatori che avranno comprato il gioco Square... e come sempre PlayStation World corre in aiuto di chiunque potesse aver avuto problemi con una tempestiva ed esauriente soluzione totale del GDR più chiacchierato del momento!



PRIMO CD

Dopo la bell'introduzione, vi ritroverete nel lettino dell'infermeria, dove la d.ssa Kadowaki vi cura premurosamente. Arriverà la vostra insegnante che vi trascinerà in classe ricordandovi la vostra prova di SeeD di oggi; dopo le varie scenette, non raggiungete immediatamente la prof, ma date un'occhiata al vostro computer per il tutorial. Fatto ciò uscite dalla classe e vi "imbatterete" in una nuova arrivata (Selphie); fatele da guida e visitate tutti gli ambienti. Se vi va riposatevi nel dormitorio e girate in lungo e largo il Garden; una volta finita la perlustrazione raggiungete fuori l'edificio la vostra insegnante e beccatevi tutto il tutorial...
Raggiungete le Cave (est di dove siete) e scegliete di eliminare il mostro in 20 minuti. Assicuratevi di avere almeno un livello 9 ed entrate pure. Le caverne in generale non sono per niente difficili ma il numero di nemici che incontrerete è piuttosto alto e vi terranno occupati per un po', quindi cercate di eliminarli in breve tempo. Ai bivi, prendete la prima a destra per una bella sorpresa e al secondo incrocio prendete sempre a destra per incontrare Ifrid che dovrete sconfiggere non usando ovviamente nessuna magia di fuoco essendo una creatura fatta di fiamme.
Sconfitta Ifrid la otterrete fra le G.F.; uscite pure dalla caverna e tornate al Garden seguendo il percorso di cemento. Tornate nella stanza di Squall, indossate la divisa scolastica e sarete assegnati nel party con Zell e Seifer, dirigetevi verso il Parking Lots. Dirigetevi verso Balamb City a sud-ovest; non cercate di fare molto (non potrete fare quasi nulla) e prendete la nave.
Seguite la descrizione della missione da parte di Xu e gustatevi la scenetta alla discesa dalla nave; Seifer condurrà il party di Squall fuori dal botto. Sistemate tutte le Junction e proseguite. Eliminate le guardie e quando Seifer vi dirà di uccidere tutte le rimanenti, andate in alto a destra e svolgete il vostro compito.
Dopo la sfuriata di Seifer, seguitelo e dopo aver sorpassato il ponte verrete attaccati da un'Anaconda gigante, debole contro il ghiaccio. Massacratela e seguite il percorso fino alla torre e Seifer fuggirà via in azione solitaria ma sarà rimpiazzato da Selphie che vi porterà un messaggio. Rispondete con la seconda opzione e proseguite lungo il percorso per incontrare ancora Seifer e scegliete sempre la seconda risposta. Selphie si unirà a voi e dirigetevi verso la torre di comunicazione.
Quando sarete all'interno, girate attorno per beccare qualche bel nemico e menare un po' le mani, quando vi sentirete pronti prendete l'ascensore e salite in cima. Dopo la scena, preparatevi alla lotta. Sconfiggete la creatura e appena riprenderete il controllo del party, precipitatevi verso l'ascensore e giù ancora. Avrete 30 minuti per fuggire (più che sufficienti comunque) e non appena arriverete di sotto X- ATMO92 vi attaccherà. Colpite solo poche volte e tentate di fuggire il più presto possibile, infatti questo mostro, al di fuori della torre (quindi la prima volta che lo incontrerete), è invincibile; se proprio vorrete ucciderlo, lo rincontrerete al ponte e lì potrete massacrarlo. Fuggite dalla città e abituatevi a essere perseguitati dal X-ATMO92.
Quando raggiungerete il ponte in questione, spostatevi verso sinistra (in direzione del lampione); da qui proseguite tutto a destra.
Correte incontro al cane e premete X per farlo andare via e gustatevi la scena in FMV.
Giratevi tutta Balamb City, nella mappa uccidete qualche bel mostriciattolo e tornate al Garden.
Rispondete con la prima a Cid e proseguite a destra dove incontrerete Seifer attapirato per non aver eseguito gli ordini (o meglio... per la punizione a ciò). Parlate con tutti e quando tenterete di andare via, verrà annunciato il risultato. Squall, Zell, Selphie e Nida sono proclamati membri del SeeD. Parlate ancora con Cid e leggetevi il resoconto della missione. Cambiatevi con l'abito militare e preparatevi per la cerimonia.
Durante la cena e la danza incontrerete Rinoa per la prima volta ma prima sarete braccati da Selphie che vi chiederà alcune cose (rispondete con la seconda). Dopo aver parlato con Quistis, ricambiatevi e dirigetevi al Training center.
Questo centro in pratica è un dungeon molto piccolo ma nel quale incontrerete alcuni dei più potenti mostri. Uccidete pure le piante ma fuggite alla grande dai T-Rex disseminati per strada. Salvate al Save Point e proseguite verso la porta più vicina. Fate il dovuto e riuscite; dovrete combattere con due mostri volanti non pro-



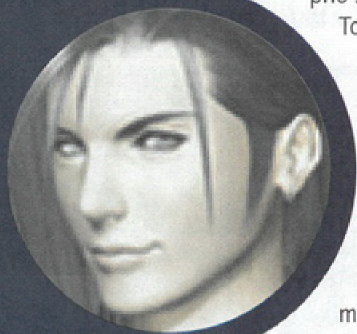
SQUALL LEONHART

Età	17 anni
Sesso	Maschile
Arma	Gunblade
Altezza	1,77
Gruppo Sanguigno	AB
Data di nascita	23 agosto

E' il protagonista di *FF8*, è un ragazzo giovane e sinceramente ben diverso dal misterioso e tenebroso Cloud di *Final Fantasy 7*. D'altro canto è comunque ben caraterizzato; è uno studente del Balamb Garden che ama anche lo scontro non proprio corretto...







prio simpaticissimi ma piuttosto cretini..
Tornate al dormitorio e parlate con Zell.
Quando Solphie vi dirà di incontrarsi fuori, prendete il numero di aprile della rivista sulle armi.
Cid vi descriverà la vostra prima missione per il SeeD e dovrete partire immediatamente per Balamb City. Compratevi i biglietti del treno (un po' cari per la verità...) e salite a bordo. Seguite Zell e informatevi intorno alla situazione di Timber (ovvero dove siete diretti). Scoprirete che il posto fu occupato da Galbadia 18 anni fa.

CD 1 SOGNO DI LAGUNA PRIMA PARTE

Proseguite attraverso la giungla e usate l'albero rotto per passare il punto morto; giunti al termine saltate sul veicolo. Proseguite in basso a destra e ignorate il blocco per il momento. Attraversate la strada della città fino al Galbadia Hotel e prendete le scale a destra. Parlate con la cameriera e scegliete la seconda opzione. Ritornate di sopra verso la reception e parlate nuovamente scegliendo la prima risposta.

I tre intrepidi ragazzi, finalmente si sveglieranno e si accorgeranno di aver condiviso lo stesso sogno; parlate con il tizio sugli scalini e scegliete la terza opzione che in pratica è la password per proseguire... Una volta sul treno, dopo aver fatto le nuove conoscenze, proseguite nella successiv stanza del treno (quella bella floreale per capirci) e sarete avvicinati da Rinoa.



Dopo la bella lezione che Rinoa vi impartirà sull'uso delle password, andate da Watts e ditegli di essere pronti. La prima cosa che dovrete fare è saltare da un vagone all'altro verso il 2nd Escort. Fatelo quando sono relativamente vicini ma non aspettate troppo dovendo fare tutto in 5 minuti. Per oltrepassare le guardie aspettate semplicemente che si accorgano che i loro sensori sono rotti, e passate prima che li riparino. Rinoa vi consegnerà una password che cambierà a seconda della provenienza del gioco (USA, Jap o PAL che sia) e dovrete tenerla a mente e usarla al momento opportuno; in pratica dovrete inserirne 3 ma la cosa è molto più facile da fare che da spiegare.



Dovrete staccare il 2nd Escort ora tramite l'inserimento di altre 5 "password" e se riuscirete a farlo al primo tentativo il vostro SeeD aumenterà. Fatto tutto, riunite il vostro Team esclusa Rinoa e salvate pure; andate dalla ragazza e ditele di essere ancora pronti (lo siamo sempre d'altronde no?); ora però è giunto il momento di menare le mani... Piuttosto facile come boss a dir la verità (anche se a essere onesti, il 99% dei mostri è facile...)
Componete un bel party di tre persone, parlate con Watts e uscite. Troverete la città di Timber ovviamente circondata da guardie (e come pensare non lo fosse? Mah..) e se volete potrete fare un po' di pratica punti di EXP combattendo con loro... Proseguite verso destra, verso la Owl's Tear e più precisamente nella direzione della cabina con i tre sopravvissuti dentro. Parlate con il vecchio e ditegli di avere sete (la seconda) ed esaminate tutta la stanza facendo attenzione a NON prendere i 500 Gil.
Tornate verso sinistra e più precisamente verso il Timber Maniacs dove incontrerete un tizio che vi darà un oggetto nel secondo CD (incoraggiatelo pure); entrate nella porta dove troverete una donna che parlerà di un passaggio segreto che conduce alla TV Station dal Pub; ovviamente dirigetevi nel locale. Picchiate le guardie per ottenere una bella carta e fate spesa al negozio sulla sinistra del Pub. Parlate col blocco del Pub e ditegli della carta; finito il dialogo uscite e seguite la strada verso la TV Station. Si unirà a voi Rinoa che ovviamente farà di testa sua... e voi correte il prima possibile verso la TV Station. Guardatevi tutte le scenette e vi accorgerete che essendosi fatta molto pesante l'aria, la fuga è ben accetta; seguite Quistis e tutto il dialogo. Dopo aver lasciato la "Foxes of the Forest" (vicino la Timber Maniacs per intenderci) seguite la scenetta di Watts e rispondete con la seconda opzione. Tornate indietro e incontratevi con Zone travestito da vecchio che vi consegnerà i biglietti; da qui procedete a destra. Salite sul treno e usate la prima risposta.
Arriverete alla East Academy Station; prima di entrare assicuratevi di essere al 100% e ben pronti.

CD 1 SOGNO DI LAGUNA SECONDA PARTE

Ovviamente non tutto andrà bene e infatti vi perderete ben presto grazie a una mappa non propriamente esatta; scegliete la prima risposta e seguite quanto segue.
Eliminate le due squadre di soldati davanti a voi; al

bivio prendete a destra. Procedete seguendo il percorso fino alle miniere e più precisamente fino al bivio dove sceglierete la parte sinistra. Fate attenzione perché nella schermata del bivio c'è una chiave "Old Key" semi-invisibile e tentate di pescarla... Comunque arriverete davanti a 3 botole sul pavimento e fate esaminare a Laguna la centrale e scegliete la prima opzione. Tornate indietro e osservate come i soldati cadano nella trappola loro posta. Se proverete a fare la stessa cosa con quello a destra, Laguna vi dirà di non esserne capace; per ora ignoratelo. Tornate indietro fino al primo bivio incontrato e prendete a sinistra fino alla scala che dovrete scendere. Prendete un'altra Old Key e seguite il percorso; vi ritroverete davanti alle 3 botole precedenti, esaminate quella a sinistra e Laguna non riuscirà a farci nulla (sfaticato). Tornate nella schermata dove avete trovato la prima Old Key e procedete in alto; prendete la via più a nord e arriverete al detonatore. Premete prima il bottone rosso poi quello blu per far allegramente sparire un po' di nemici; procedete avanti di qui e dopo un di un po' scoverete un masso che dovrete spostare.
Andate a Nord e combattete (ricordatevi di curare ogni volta possibile).

Vi ritroverete a "Galbadia Garden" e appena arriverete Quistis comincerà a parlare; seguite la scenetta e non appena possibile esplorate tutto. Dirigetevi quindi alla Reception Room e parlate con tutti; dirigetevi alla Main Lobby dove Fujin e Raijin appariranno per comunicarvi un messaggio e per trovare Seifer. Riceverete nuovi ordini da Martine (Dodonna nella ver Jap), il capo di Galbadia Garden e scoprirete di dover assassinare Edea (sacerdotessa) per ordini superiori. Vi verrà assegnato Irvine (niente battute grazie) come cecchino; scegliete la risposta



SEIFER ALMASY

Età	18 anni
Sesso	Maschile
Arma	Gunblade
Altezza	1,88
Gruppo Sanguigno	0
Data di nascita	22 dicembre

In pratica è il rivale di Squall e se la prende parecchio vedendo che il suo odiato compagno di Garden è comandante, stimato e lodato mentre lui è evitato da molti, solo perché non agisce su un piano propriamente legale...dettagli insomma...

che desiderate (meglio la seconda). Dirigetevi alla Far Est Station a sud-ovest, con in tasca almeno 3000 gil per prendere il treno per Deiling-City.
Arrivate alla città e aspettate l'auto; saliteci sopra e scendete alla fermata successiva (Caraway's Residence). Parlate con la guardia a destra; dovrete indovinare la password per l'accesso. Pagate 5000 gil al tizio e fatto ciò esplorate Deiling City. Prendete una copia di Timber Maniacs al secondo piano del Galbadia Hotel. Recatevi a nord-est da Deiling City verso la tomba del Re e cercate una foresta con una roccia aperta (sulla destra della penisola). Entrate e procedete alla ricerca di una Gunblade per terra (è non troppo distante da voi). Esaminatela e segnatevi la password e uscite pure. Se volete potrete esplorare tutta la tomba e combattere più mostri per impadronirvi di oggetti e magie abbastanza potenti, ma non è strettamente necessario.
Tornate indietro e dite la password alla guardia; scegliete la seconda risposta nel dialogo con Rinoa e entrate pure. Il generale Caraway (il padre di Rinoa) vi chiederà di tenere fuori la figlia dalla missione prima di iniziare. Seguite tutta la spiegazione e recatevi al seguito di Caraway dopo la sfuriata di Quistis contro Rinoa. Dopo il "pentimento" di Quistis tornate nella casa di Caraway (dall'Arch of Triumph dove eravate). Salvate con





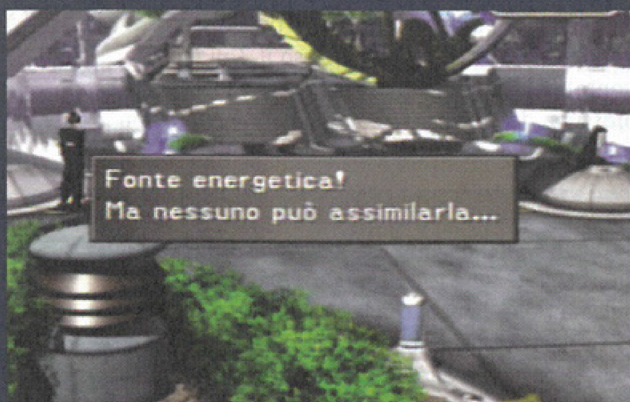
Rinoa stessa e arrivate fin sopra il tetto prendendo le scale a sinistra. Fate esaminare quindi a Quistis i quadri dietro Selphie e prendete una coppa di vetro dalla sinistra. Mettete la coppa sulla statua (dietro, sullo sfondo); scendete nelle fogne, superate la noria e procedete avanti.
Seguite Irvine e arrampicatevi come precedentemente avete fatto con Rinoa; potrete prendere il numero di maggio di *Weapon Issue* se non lo avete fatto prima con Rinoa.
Continuate dritto fino alla stanza di Edea per incontrare Rinoa. Combattete e uccidete il mostriciattolo che vi si parerà davanti; fatto ciò tornate pure indietro rifacendo il percorso inverso fino a trovare la scaletta dalle fogne che vi consentirà una risalita in superficie. Non fatevi spaventare dal giro che potrebbe sembrare lungo; in verità è semplicissimo e alla fine sbucherete nei livelli superiori dell'Arch of Triumph. Se vi capiterà di incontrare un grande scorpione nelle fogne, nessun problema: è piuttosto facile da sconfiggere.
Dopo l'ordine di Zell, controllerete Quistis e premete l'interruttore sul pannello di sinistra per far cadere una grata; peccato solo che Irvine si blocchi proprio nel momento top e come al solito toccherà a voi l'ingrato compito di menare le mani. Dopo il duplice combattimento (di cui non anticipo nulla) vi ritroverete magicamente col primo CD terminato.

SECONDO CD

CD 2 SOGNO DI LAGUNA TERZA PARTE

Arriverà presto un bel tizio che informerà Laguna di una visita; si tratta di Kiros che vi spiegherà un po' di cosette e deciderà di unirsi al pic-nic. Dirigetevi a sud verso l'estrema punta della città e assistete al dialogo. Ritornate indietro verso il pub da dove siete partiti e dopo la scenetta, ritornate nella residenza di Laguna.

Dopo che Zell si sarà ripreso, vi ritroverete tutti allegramente nella stessa cella con Quistis, Selphie e Rinoa; il tutto cambierà spesso fra il party di Zell e Squall. Scegliete la prima risposta in entrambe le domande. Dopo il dialogo semi-infinito, dovrete partire con Zell dal 7 piano e arrivare al secondo, facendovi strada tra le guardie non propriamente disposte a farvi passare.
Vi dovrete scontrare con due vecchie glorie che ovviamente spazzerete via.
Dopo la lotta, scegliete di andare sotto per prendere oggetti che altrimenti rimarranno lì a vita e che non sono malaccio. Fatto il viaggio però dovrete tornare di sopra... e non lamentatevi sfaticati!
Al 13 piano incontrerete Squall nella sala torture (bel posto davvero...) e dovrete resistere (MGS anyone?) per far sì che la guardia vi dia la possibilità di aprire un passaggio; scegliete il 4 piano. Dopo che Zell vi darà l'ordine premete il bottone rosso. Esaminate la porta alla fine del corridoio del piano di sopra; tornate indietro. Dovrete evitare le guardie usando Zell. Quando tutti e 6 saranno riuniti, dovrete dividervi in 2 gruppi e con il party di Squall proseguirete in alto; l'esatto contrario con quello di Irvine. Tenetevi sempre pronti allo scontro e al 14 piano con Squall parlate a Moombas che vi consegnerà qualcosina. Fatto ciò dirigetevi al 15 piano e preparatevi alla battaglia. Eliminate l'eliminabile e tornate nello schermo precedente per esaminare il pannello in alto a destra; seguite le istruzioni di Irvine. Se volete salvare scendete le scale, quindi risalite e dirigetevi verso il ponte in basso a destra; attraversatelo e riparatevi quando comincerà a ritirarsi. La prigione del Distretto D, comincerà ad affondare; muovete a destra Squall al momento giusto e una volta fuori pericolo tutto il gruppo abbandonerà la zona.
Successivamente dovrete dividervi nuovamente per una duplice missione. Il gruppo di Squall dovrà arrivare in tempo al Balamb Garden per evitare l'attacco; l'altro gruppo guidato da Selphie dovrà impedire che vengano sganciati gli altri missili. Nel party di Squall mettete i vostri personaggi più deboli, perché nonostante sia più difficile, vi consentirà di aumentare di molto il vostro livello. Con Squall, saltate sul treno alla vostra sinistra.



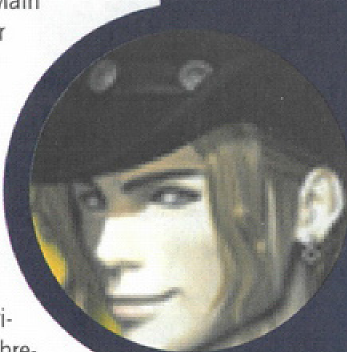
Con Selphie ritornate al Galbadia Desert (passando per Deiling City facendo spesa).

CD2 TUTTI CON SELPHIE

Guidate il vostro bolide fin dentro la base, abbandonate il veicolo e dirigetevi verso sinistra. Esaminate il computer fra le 2 porte e la sinistra come per magia si aprirà e voi ci entrerete. Il gruppo di Selphie arriverà in pratica vicino la Circuit Room e sceglièete la seconda opzione. Dirigetevi verso l'angolo in basso a sinistra. Parlate con i soldati alla vostra destra e tornate verso il Save Point precedente; c'è una porta sulla destra (Launcher Lift), entrateci e parlate con le guardie e ditegli la prima scelta.
Ritornate dai primi 2 soldati e riparlate con loro. Potrete finalmente entrare nella Circuit Room; fate lavorare Selphie (1 opzione, poi 2) e l'energia della base andrà via. Uscite e rispondete prima la seconda poi la prima risposta. Seguite le guardie e tornate alla Launcher Lift; scegliete la doppia 1 risposta per entrare. Mettete Selphie fra i due soldati e spostate il Launcher; esaminate il pannello di controllo posto al di fuori (si vede una bella lucetta rossa). Verificate l'equipaggiamento, l'obiettivo e date inizio a un test di simulazione. Fatto ciò andate pure nella Control Room (a sud-est dal pannello). Esaminate il pannello di destra-centro-sinistra (in quest'ordine) per fermare il folle lancio di missili. Andate nella porta sulla destra e date un'occhiata al terminale in alto a sinistra; attivate pure l'autodistruzione settando a 20 minuti il tempo necessario. Lasciate la base (saggiamente direi). Affrontate pure il simpatico Boss BGH251F2; eliminatelo e otterrete la copia di *Weapon Issue* e il vostro SeeD si alzerà di un grado.

CD2 DI NUOVO CON SQUALL

Ora la scena si sposterà sul gruppo di Squall al Balamb Garden e parlate con il capo che chiederà la vostra collaborazione; dategli la seconda risposta. Entrate nel Garden e cominciate a cercare Cid; incontrerete nemici non semplicissimi. Parlate con tutti gli studenti che vi potranno consegnare oggettini simpatici per gratitudine. A un certo punto incontrerete Xu che seguirete fino al secondo piano e alla quale riferirete del lancio dei missili; lei vi dirà di parlare con Cid al 3 piano. Cosa che voi immediatamente farete s'intende. Prese le chiavi, dirigetevi verso l'ascensore; controllate subito il pannello vicino all'ascensore e l'angolo in alto a sinistra. Seguite il percorso fino ad arrivare alla porta con la ruota che dovrete azionare. Tornate nello schermo precedente e scendete di sotto. Scegliete la seconda opzione e attivate il pannello verde alla destra non appena sarete nella Switch Room. Usate la prima opzione. Esaminate la luce verde (dopo il commento di Irvine) e si aprirà un passaggio che dovrete imboccare per salvare e rimettervi a posto; premete la leva e cominciate a menare le mani. Uccidete i boss e attraversate la porta; scendete le scale, andate a sinistra ed esaminate il pannello centrale. Ritornate ai corridoi dei piani superiori e incontrerete Xu che vi dirà dove andare. Se avrete Rinoa nel party avrete un FMV in più e un dialogo, altrimenti amen. Dirigetevi al Main Lobby; vi verrà detto di andare nella Master Room e voi da bravi ci andrete...



Appena arrivati sarete accolti dal comitato d'accoglienza che vorrà farvi le feste ma voi da bravi rifiuterete e vi divertirete a menare qualche colpo (trad. uccidete i boss ^_^). Cid non si trova nella sua stanza bensì in infermeria e voi dovrete subissarlo di domande. Ritornate al Main Lobby Director Board per incontrare Xu; dirigetevi quindi al 2nd Desk. Andrete nella libreria e assisterete al dialogo. Arriverà Rinoa (il giorno dopo) per consolarvi (perché qua non viene mai Rinoa???) e voi sceglierete la prima opzione; andate al 3 piano e parlate con Cid (battetelo a carte per ottenere la Seifer Card); è ora di sorvegliare le strade di Fisherman Horizon.

CD2 LE STRADE DI FISHERMAN HORIZON

Sarete sempre nel party di Squall e dovrete seguire la strada principale fino a scorgere delle scale che dovrete discendere per incontrare una persona che vi chiederà anche un favore (1 opzione). Ritornate sulla retta via e arrivate alla casa del capoccia del posto... Ovvero la Mayor's House, ma prima è consigliabile girovagare tutta la città raccogliendo oggetti a destra e a manca (Weapon Issue al Repair Shop). Fatti i vostri bravi giret-



RINOA HEARTILLY

Età	17 anni
Sesso	Femminile
Arma	Blaster Edge
Altezza	1,63
Gruppo Sanguigno	Sconosciuto
Data di nascita	3 marzo

È la protagonista femminile di *FF8* e la compagna di Squall (anche se come da copione, il tutto è molto più complicato...); parla da sola e agisce d'impulso senza pensare alle conseguenze.





ti, andate pure a incontrare il Mayor Dobe che non vi accoglierà proprio benissimo; ritornate comunque nella Mayor's House e girovagate lì attorno per raccogliere informazioni e per menare un po'. Ritornate nella piazza di fronte alla stazione e scegliete la prima risposta. Uccidete i soldati prima e il boss poi; assistete infine alla riunione di famiglia. Scegliete la seconda risposta e tornate a parlare con Dobe scegliendo la prima e poi la seconda risposta.

Ritornate al Repair Shop, parlate con tutti e tornatevene pure al Balamb Garden. Dopo le scenette di rito, Irvine vi chiederà di incontrarsi con lui in un albergo di Fisherman Horizon. Andateci e dirigetevi diretti al secondo piano; osservate l'ologramma e scegliete la seconda opzione. Proseguite col Master e scegliete la prima risposta per essere d'accordo con lui.

CD2 SIAMO COMANDANTI

Con Selphie scegliete la prima opzione e successivamente parlate con Cid che conferirà a Squall il titolo di Comandante. Verrà organizzata una festa in vostro onore e scegliete il set di strumenti A che comprende: Chitarra, Violino, Flauto, Tap Dance. Usate Irvine per suonare e Rinoa andrà da Squall a chiedergli una bella danza. Scegliete la seconda opzione; dopo tutta la scena del ballo e del dialogo fra Rinoa e Squall siate pronti a ripartire.
Più precisamente dirigetevi verso il 3 piano (il ponte) del Balamb Garden, dove verrà decisa la prossima destinazione: Balamb City. Parlate con tutti e dirigetevi in città col nuovo bolide.

CD2 BALAMB CITY

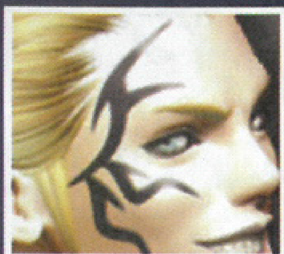
Le guardie faranno entrare Squall dopo averci parlato un po'; girate tutte le case prima di procedere verso il Balamb Hotel. Parlate con le guardie e dopo aver appreso il vostro compito (trovare il capitano) dirigetevi dove vedrete numerose guardie e parlate con loro (ricordatevi del cane). Dopo aver saputo tutto, dirigetevi nella casa di Zell e riposatevi. Fatto ciò dirigetevi verso la stazione del treno e parlate con tutti. Ritornate dal cane che ora vi guiderà dal Capitano (che poi è alla stazione...); incontrerete anche Raijin e battetevi con lui (meglio dire con loro). Dopo il dialogo parlate con tutti al Big Bad Rascal e lasciate la città in direzione Trabia Garden.

CD2 TRABIA GARDEN

Seguite Selphie che comincerà a parlare con due sue conoscenze; vi rincontrerete al campo di basket dove ci saranno un po' di scenette varie. Parlate con degli studenti alla destra del dormitorio che vi parleranno di un passaggio segreto. Partite dalla statua del Gargoyle, fate 5 passi e cominciate a esaminare e lo troverete. Scendete giù, se volete potrete prima di proseguire avanti nella storia girare un po' di posti attorno al Garden e prendere oggetti e armi varie assolutamente opzionali.
Fatto tutto, Squall sarà informato di una prossima invasione e sarete costretti a dare ordini agli studenti; fatelo in quest'ordine di risposte: 3, 4, 5, 6, 8, 1.
Incontratevi con tutta la compagnia e dopo aver posizionato tutti al 2 piano, dirigetevi al quadrato centrale. Zell organizzerà le truppe e voi andrete al 3 piano, dove entrambi i Garden sono pronti a darsela di santa ragione.
Controllate ora il party di Zell e dirigetevi sul lato ovest dove Rinoa avrà cattiva sorte; non ci pensate e dirigetevi da Squall e soci. Organizzatevi a dirigetevi al 2 piano dove dovrete combattere con un po' di soldati vari. Parlate con tutti i presenti nelle classi e dirigetevi al 3 piano dove Nida richiederà la vostra presenza (sul ponte). Dopo tutto il dialogo, scendete nuovamente al 2 piano. Alla fine del corridoio troverete un bambino e dopo tutta una serie di peripezie, sarete coinvolti in un sottogioco. Risolvetelo e finalmente Rinoa sarà di nuovo con voi.

CD2 L'INVASIONE HA INIZIO

Dopo il ritorno di Rinoa, dirigetevi a sinistra. Dopo il dialogo fra Rinoa e Squall, scegliete la seconda opzione per entrare nel Garden con lei. Entrate, salvate e riorganizzatevi; fatto ciò dirigetevi verso destra e ancora a destra nello schermo successivo; raggiungerete le scale che dovrete salire. Incontrerete i soliti due brutti ceffi che stavolta lasceranno Seifer nelle vostre mani,



ZELL DINCHT

Età	17 anni
Sesso	Maschile
Arma	Gloves
Altezza	1,68
Gruppo Sanguigno	B
Data di nascita	17 marzo

Giovane pieno di ambizione, che vuole seguire le orme del padre noto generale. Per questo è entrato nel Garden all'età di 13 anni.

andate a sinistra, entrate nella porta e parlate con la studentessa che vi darà la card. Tornate al salvataggio e prendete a sinistra, entrate nella porta e attraversate lo schermo fino alla porta sulla destra. Entrateci e infilate attraverso l'altra porta. Parlate con gli studenti per ottenere un'altra Card Key; tornate ancora al save point. Procedete a destra verso le scale di prima e arrivate fin sopra al 3 piano. Andate al campo di tennis e procedete a sinistra fino a raggiungere la hall del Galbadia Garden. Combattete pure contro Cerberus. Una volta ottenuto come GF, procedete a sud-ovest verso l'uscita. Parlate con la studentessa e prendetevi l'ennesima Card Key. Usate le scale per raggiungere il secondo piano e da qui muovetevi verso sinistra per prendere l'ascensore; usatelo e salvate prima di combattere. Toglietevi di torno Seifer e recatevi al 2 piano; andate a destra dalle scale. Entrate nell'Auditorium e... thò... Seifer.

TERZO CD

Come avrete intuito dal titolo del box, siamo arrivati al terzo CD, il più lungo forse, visto e considerato che il 4 è in pratica riservato alle botte finali... comunque bando alle ciance e let's go!
Vi ritroverete a riflettere su un po' di cose nell'infermeria e Quistis vi chiamerà al 3 piano, sempre sul ponte. Formate il party di 3 senza Rinoa e guidatela col bolide, sud-ovest (guardate la mappa). Dopo un lungo dialogo che includerà anche Cid ed Edea, Squall vorrà tornare al Garden per informare gli altri su tutti i nuovi eventi; fatto ciò tornate in infermeria.

CD3 SOGNO DI LAGUNA QUARTA PARTE

Troverete Laguna a fare l'attore per guadagnarsi da vivere e durante una scena in cui dovrà difendere una principessa da un drago... scoprirete che il mostro è un po' più reale del solito; risolvete il sottogioco, riunite Laguna con i suoi compagni, salvate e uccidete il Drago. Gustatevi la scena e... Squall si risveglia!

CD3 SQUALL DORME SEMPRE

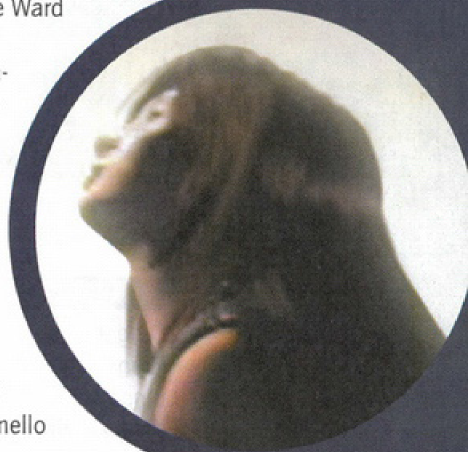
Per l'appunto vi risveglierete, ma con stavolta in testa un'idea fissa: come recuperare Rinoa? Semplice, Edea qualcosa la saprà di certo... Recatevi all'Edea'S Orphanage, parlete con tutti e sarete introdotti. Dovrete cercare il WhiteSeeD. A nord dell'Orphanage, dovrebbero esserci un gruppetto di isole. Lasciate stare quella a ovest e dirigetevi verso le altre. Il WhiteSeeD è localizzato lì, vicino l'acqua messo totalmente a caso; vicino comunque alle isolette (non quella a ovest badate bene). Una volta a bordo, dopo il rifiuto del gruppo, giratevi il WhiteSeeD. Dopo aver incontrato Watts, parlateci e giocateci anche a carte; girate tutto il posto, scambiate anche il giornale per adulti (che avrete preso al Timber Maniacs) con una bella Ifrid. Il comandante è nella sua cabina, direi che è ora di fargli una visitina. Seguite tutto il dialogo.

CD3 RIPRENDIAMOCI RINOA

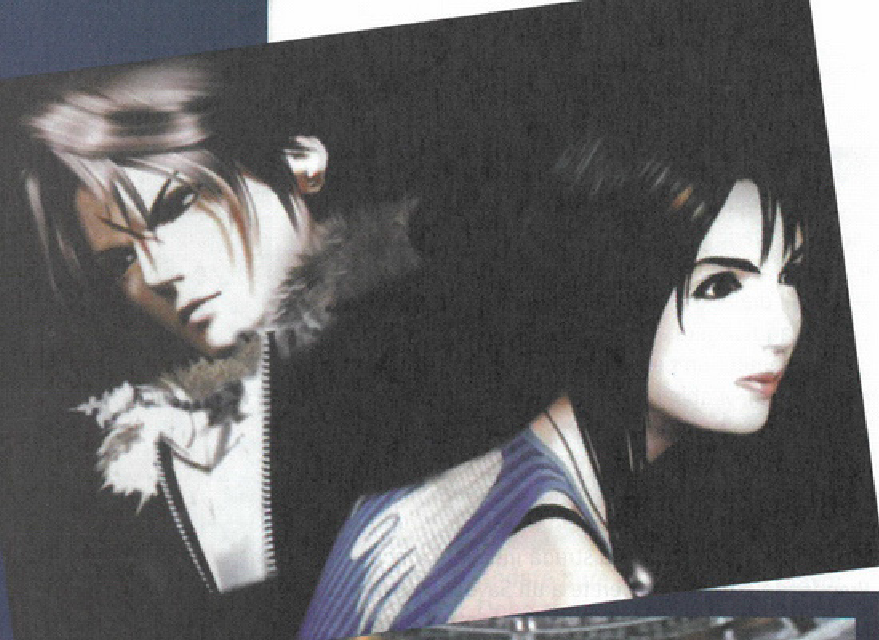
Pilotate il Balamb fino al Fisherman Horizon e dopo la scenetta, prendete Rinoa dall'infermeria.
Andate al ponte, dove vi incontrerete con gli altri; seguite il dialogo e rispondete con la seconda opzione. Edea si aggiungerà al vostro party, solo temporaneamente, quindi non pensate troppo ad alzarla di livello e cose simili, vi abbandonerà presto. Vi ritroverete comunque nella regione Eshtar. Dirigetevi verso il lago e aggiustate il party. Procedete di una schermata in alto e incontrerete un bivio. Fate procedere Squall seguendo il percorso che vi porterà verso un dirupo; da qui saltate giù e seguite la strada innevata a nord. Prendendo a destra arriverete a un Save Point, mentre 2 schermi a sinistra da questo S.P. incontrerete un bel fossile, non del tutto tale. Eliminato l'inconveniente, dirigetevi a nord-est; esaminate lo sfondo per trovare un'apertura. Andate pure verso di essa.
Andate a destra ed entrate nella porta a nord-est; beccatevi il FMV.

CD3 SOGNO DI LAGUNA PARTE FINALE

Rieccoci con Laguna e compagni. Parlate con le guardie che vi chiederanno aiuto per un lavoro. Parlate anche con Moomba e cercate di ingaggiare un po' di combattimenti, usando anche Kiros e Ward ben equipaggiati.
Entrate nell'ascensore a destra, raggiungete il piano terra e andate nuovamente a destra; salvate e dopo aver saputo l'accaduto, rientrate nei laboratori. Trovate il dr. Odine ed eliminate chi vi si parerà davanti. Prendete delle informazioni con gentilezza e andate nei laboratori di Odine; eliminate il comitato d'accoglienza ed esaminate l'oggetto circolare al centro che altro non è se non un bel ascensore. Usatelo ed andate al 2 piano; esaminate il pannello









a destra e ritornate al 1 piano. Prendete la porta che prima era chiusa e avrete l'Ellone.

CD3 LA CITTÀ DI ESTHAR

Dirigetevi al Palazzo Presidenziale per incontrarvi con Odine; accetterà ogni accordo, ma al patto di lasciare Rinoa sotto osservazione. Uscite dal palazzo scendendo giù e dirigendovi a destra. Vi ritroverete nella città più grande vista in *FF8* fin'ora. Vi consiglio di farvi qualche giretto e ovviamente di parlare con tutti i presenti. Non accontentatevi di visitare un negozio una sola volta, entrateci più spesso per acquisire oggetti vari. Prendete un "Force Armlet" ne avrete bisogno per l'ultima arma di Rinoa. Girate tutta la città ripeto e fate parecchia spesa. Effettuati questi passaggi potrete andarvene via.

CD3 LUNAR GATE

Entrate nel Lunar Gate (sulla mappa è a est) e parlate con la ragazza. Seguite ki di dovere fino alla capsula e usate la seconda risposta. Formate il party, mettendoci dentro Squall e Rinoa obbligatoriamente e un altro a scelta fra Zell ed Edea. Consiglio Zell se fosse più alto di livello (e dovrebbe essere così... Vero?!). Scegliete la seconda risposta e tornate a Esthar. Parlate con tutti e ritornate nei laboratori di Odine. Usate l'ascensore per dialogare ancora con Odine che vi drà alcune nuove; saltate a bordo del Pandora più velocemente possibile. A destra dal punto di partenza, troverete un Meteor Dive; prendete le scale e l'ascensore 2 (blu); seguite la strada e al bivio prendete a sinistra. Andate avanti fino a raggiungere l'ascensore 3 (rosso); scendete di sotto e incontrerete una scala. Scendete ancora, prendete il Confuse e dirigetevi a sinistra fino a incontrare 3 porte aperte contenenti ciascuna oggetti vari. Ritornate all'ascensore 3 e prendetelo. Vi ritroverete nella Lobby; procedete a nord, scegliete la via più a nord e uscite da qui.

Non appena Squall si sveglierà, prendete Rinoa, seguite Piet al Med Lab, lasciate Rinoa nella stanza, salvate e uscite (semplice no?). Muovetevi per raggiungere la Control Room (direzione nord); esaminate il pannello in alto a destra e assistete alla scenetta. Durante il dialogo con Piet scelgiete la seconda opzione.

Fatto ciò uscite.

Usate le scale alla vostra sinistra ed entrate nella porta. Parlate con la ragazza nel tunnel (sulla destra noterete la Locker Room) per una breve scena, procedete giù per il corridoio.

Troverete Ellone nella porta a sud, parlatele e chiedetele di dare un'occhiata a Rinoa. Qualcosa succederà d'imprevisto: tornate nella Med Lab e osservate cosa sta succedendo. Dirigetevi nella Control Room ed esaminate il pannello dopo che Rinoa si sarà fatta sentire. Seguitela fino al 2 piano nella Locker Room e assisterete a una cosa non propriamente bellissima. Dopo di ciò entrate nella Locker Room ed esaminate gli armadietti per prendere la tuta. Andate verso l'interruttore dell'aria sulla sinistra e azionatelo; dopo tutta la scena e la sua chiusura, dirigetevi al piano principale e tornate nella Control Room. Parlate con tutti i presenti, andate a destra e prendete l'ascensore. Scendete, salvate e andate a destra. Entrate nello scomparto d'emergenza. Parlate con Ellone e gustatevi la scena; Squall deciderà di salvare Rinoa a costo della propria vita. Svolgete il sottogioco e osservate il FMV. Osservate il pannello sulla sinistra nei pressi dei pannelli di aria e procedete avanti. Dopo il dialogo con Rinoa, proseguite ancora. Vi renderete conto di essere tutt'altro che soli e quindi dovrete fare un po' di pulizia. Dirigetevi a destra e scendete le scale, ne troverete uno piuttosto brutto e viola. Eliminatelo pure. Fatto ciò prendete la porta a sinistra ed evitate l'alieno rosso;



QUISTIS TREPE

Età	18 anni
Sesso	Femminile
Arma	Chain Whip
Altezza	1,72
Gruppo Sanguigno	
Data di nascita	4 ottobre

La vostra insegnante non ha genitori e ha avuto una buona carriera nel Garden. Tra parentesi è pure forte abbastanza...



uccidete invece quell'altro viola più avanti. Tornate indietro e uccidete pure quello rosso. Ritornate nel posto in cui avete ucciso il vostro primo alieno e da lì salite le scale e dirigetevi a destra per massacrarne un altro. Tornate al primo piano ed entrate questa volta nella stanza in alto a destra per trovare un bel alieno verde. Tornate al punto in cui avete incontrato per la prima volta un alieno rosso e da lì procedete 2 schermate a sinistra per ucciderne uno verde. Giratevi per trovare una porta sulla sinistra; entrate ed eliminate l'alieno giallo. Il pannello vi dirà che dovrete uccidere gli alieni in coppia dello stesso colore (quello che state facendo insomma). Tornate indietro dal punto in cui siete entrati nel Ragnarok e incontrerete l'ultimo maledettissimo alieno. Devastatelo e salvate. Tornate nel punto in cui avete incontrato il 2 alieno verde e usate l'ascensore; gustatevi la scena.

CD3 PRENDIAMOCI IL RAGNAROK

Dopo che Rinoa se ne sarà andata tornate nel punto in cui avete ucciso il primo alieno giallo (nel Passenger Deck insomma); entrate nella cabina per lanciarlo. Questo mezzo può arrivare dappertutto, non consuma carburante ed è molto comodo... buon divertimento.

CD3 RINOA È UN DIRITTO

In pratica atterrate nell'Estharian, a sud di Lunatic Pandora Laboratory.
Le guardie vi faranno entrare nel complesso per un ultimo saluto alla vostra Rinoa; andate nell'apertura in alto a sinistra e riprendetevi la splendida Rinoa in barba alle guardie. Andatevene.
La ragazza vi consiglierà di andare da Edea, all'Orphanage e voi seguirete il consiglio... a meno che non vorrete peregrinare prima un po' col vostro bolide s'intende...

CD3 IL CAVALIERE

Arrivate all'Edea's Orphanage e seguite Angelo nel cespuglio di fiori; a sinistra dell'entrata in pratica. Entrate pure dopo la scena e andate a parlare con Edea. Dopo tutto il dialogo, potrete lasciare la zona e partire nuovamente per Esthar.
Andate a Esthar City e dirigetevi il più presto possibile al Palazzo presidenziale (è leggermente piena di mostri la zona...). Seguite la strada (a sinistra) appena avrete



lasciato l'ascensore. Appena incontrerete il Presidente partirà il dialogo; chiedetegli tutto quello che volete. Per andare avanti basta la prima opzione. Quando sarà finito il dialogo (bello complicato oltretutto) il Presidente si offrirà di venire con voi sul Ragnarok. Sopra il Ragnarok il nostro bel presidentuccio finirà il discorso. Ora se volete finire al più presto sappiate che la vostra destinazione è fissata a Lunatic Pandora; ovvero arrivare in pratica al 4 CD. Altrimenti potrete girare ancora per potenziarvi e prendere armi rimaste; noi procediamo con la storia.

CD3 SIAMO PROSSIMI AL QUARTO CD... PANDORA

Arrivate nei pressi di Pandora (quando sarete pronti); atterrate e gustatevi tutte le scene in FMV. Quando sarete realmente pronti, prendete l'ascensore dalla parte posteriore e uscite dal Ragnarok.
Eliminate il tipico comitato d'accoglienza composto sempre dai due disperati di Raijin e Fujin; eliminateli e seguiteli all'interno del Pandora. Andate a nord (nella prossima schermata) e incontrerete Biggs e Wedge che non vi sfioreranno, ma cosa più importante troverete il save point. Andate nella sezione successiva che vi sarà assolutamente non nuova ed entrate nell'ascensore verde 01. Preparatevi per bene e successivamente andate a nord; nuovo comitato d'accoglienza e festeggiamento da parte di un bel mostrone... massacratelo senza pietà. Procedete pure avanti dopo averlo ucciso e incontrerete Seifer che sarà ben felice di rivedervi. Sbarazzatevi di lui (non del tutto ovviamente) e siete pronti per il 4 CD... Il CD finale!

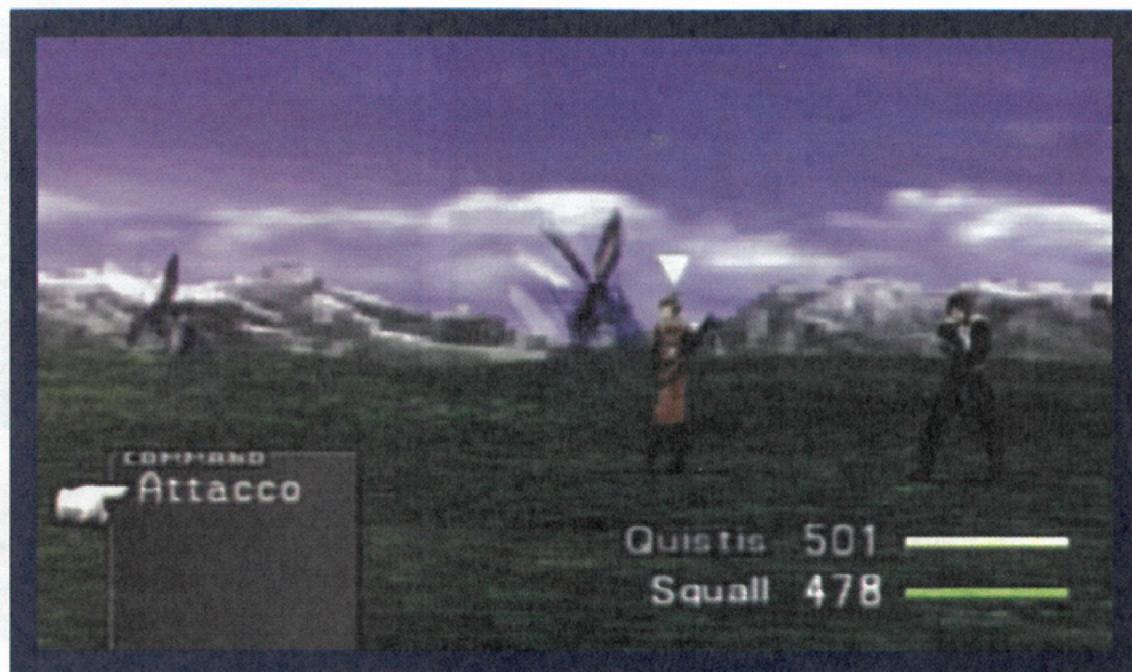
QUARTO CD

Osservate attentamente il paesaggio intorno a voi, fate caso all'edificio sulla destra. Salite la prima scala, la seconda e prendete l'oggetto; fatto ciò scendete e andate a sinistra verso il palo bianco. Scalatelo e prendete a destra appena raggiunta la cima; entrate nell'a-

SeeD TEST

Ecco le risposte del SeeD test:

Test 1	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Test 2	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Test 3	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Test 4	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Test 5	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Test 6	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Test 7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Test 8	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Test 9	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Test 10	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
Test 11	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
Test 12	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Test 13	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Test 14	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Test 15	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Test 16	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
Test 17	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Test 18	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Test 19	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Test 20	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
Test 21	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Test 22	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
Test 23	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Test 24	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Test 25	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Test 26	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
Test 27	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Test 28	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Test 29	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Test 30	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N



pertura. Sarete attaccati e non dovrete assolutamente lasciar morire Rinoa in questa battaglia. Eliminate pure i mostri.

Nella Commencement Room, Ellone sarà pronta a far partire la compressione e... il FMV. Una volta che sarete in questa stanza, dirigetevi verso la porta sullo sfondo. Vi aspettano una serie non facilissima di combattimenti con varie sacerdotesse... tutte belle toste. Eliminatele tutte e procedete a nord e poi a destra per far partire il FMV introduttivo del castello. Continuate ad andare a nord e di lì a breve arriverete di fronte a tre portali; a seconda di quale attraverserete arriverete in luoghi vari.

Non è necessario comunque farlo anche se, ad onor del vero, è consigliabile entrarvi. In ogni caso, ricordatevi di rientrare anche nel Ragnarok dove potrete finire il riordino delle vostre carte anche tramite l'aiuto di Xu che dovrebbe essere già sul portale.

CD 3 IL DUNGEON FINALE

Quando vi sentirete pronti, volate sopra il Kashkabald Desert e cercate un portale sul nord-ovest. Entrate, camminate e attraversate l'altra porta; salvate ed entrate nell'ultimo dungeon di *FF8*.



Avrete dei comandi bloccati e dovrete separare il vostro gruppo in due party ben distinti.

Seguite le indicazioni:

Party Principale: *Squall, Rinoa, Zell*

Party Secondario: *Quistis, Selphie, Irvine*

Durante tutto il castello, troverete dei "punti verdi" necessari in pratica a cambiare il party.

Col party principale inizierete nella hall, e già vi troverete in pratica a dover fronteggiare un mostro (è sufficiente salire le scale). Dopo averlo ucciso, scegliete di liberare il comando Magic.

Continuate comunque a salire le scale, non entrate nella porta di fronte a voi e andate a destra; entrate invece nell'altra porta a sud-est. Scendete le scale alla vostra destra e dovreste vedere una cordicella ai piedi delle scale attaccata a un campanello; ricordatevela. Entrate invece nella porta e superate il "punto verde". Vi ritroverete nella Galleria d'Arte ora, esaminate tutti e 12 i quadri partendo da quelli del piano terra. Andate verso la grande pittura del piano terra e inserite "Vividarium", "Intervigilium", "Viator" in questo ordine. Apparirà Trauma (nessuna battuta grazie...) Uccidetelo e scegliete di liberare i Limit Breaks. Procedete verso lo sfondo (nei pressi della porta insomma) e lasciate la stanza; proseguite fino a trovare uno switch verde; cambiate party.



SELPHIE TILMITT

Età	17 anni
Sesso	Femminile
Arma	Nunchaku
Altezza	1,57
Gruppo Sanguigno	B
Data di nascita	16 luglio

Studentessa del Galbadia Garden, è molto responsabile e precisa; il contrario di Rinoa insomma. A volte comunque gioca come un bambina.

Col party secondario, salite le scale ed entrate nella porta a nord; correte verso il lampadario e dopo un po' di caos, vi ritroverete nella Grand Hall. Guardatevi attorno ed esaminate tutto fino a trovare l'entrata della cantina dei vini. Apparirà Tri-Point; eliminatelo e liberate i G.F. Andate dalla Grand Hall verso il cortile e da lì, cambiate party tramite lo switch.

Col party principale, correte verso la porta di fronte allo switch che vi introdurrà nel Floodgate. Dirigetevi nella porta a sinistra e preparatevi al combattimento con Red Giant; eliminatelo e liberate il Save. Tornate indietro allo switch precedente e cambiate nuovamente party.

Col party secondario, dal cortile ignorate la strada sulla destra e procedete verso la porta. Arriverete nella Cappella che vi permetterà di suonare l'organo in alto a sinistra (ricordatevi la posizione). Salite le scale alla destra e raggiungerete un ponte di legno. Prendete l'oggetto che brilla; fatto ciò tornate allo switch e cambiate party.



Ritornate nel Floodgate col gruppo principale ed esaminate il canale per prendere la chiave. Usatela per aprire la porta sulla destra e preparatevi a combattere. Eliminate tutti e liberate Items. Ricambiate party con lo switch fuori dal dungeon.

Dal cortile tornate una schermata indietro, andate a sinistra verso la porta, attraversate il corridoio e attraversate la porta per ritornare nella Grand Hall. Salite le scale ed andate a sinistra verso un'altra porta per raggiungere un'altra ala del castello. Da qui scendete le altre scale; proseguite fino all'Elevator Room e da qui prendete lo switch.



Col party principale da fuori il Floodgate, prendete le scale a sinistra; andate nell'apertura a sinistra e dopo il Save Point ricambiate.

Coll'altro party sarete al secondo livello e da qui andate a sinistra verso la Storage Room; cercate la Floodgate Key e ricambiate.

Tornate al Floodgate ed esaminate lo switch nei pressi della porta a sinistra (esaminatelo 2 volte). Andate nel cortiele e prendete l'oggetto luccicante (Treasure Vault Key); tornate nella Grand Hall e ricambiate switch.

Coll'altro party dall'Elevator Hall tornate indietro di uno schermo verso il corridoio buio; cercate la porta a sinistra; aprite la cesta con la chiave e apparirà un bel mostro. Eliminatelo e rilasciate la Resurrection. Tornate nella hall, attraversate la porta a nord e attraversate lo stabile lampadario; procedete verso l'altra porta dove siete attesi. Eliminate chi di dovere e rilasciate il "Command Abilities" e ricambiate il party.

Procedete con Squall e soci sopra le scale a destra attraversando il ponte di legno ed entrate nella porta a sinistra. Scalate pure fino a raggiungere il campanello; azionate il meccanismo e uccidete il più potente mostro del dungeon e una volta ucciso rilasciate l'ultima cosa.

Tornate pure indietro per sistemarvi, usate il Save Point, sistemate tutti gli oggetti e quando sarete pronti entrate nell'Ultimecia Room. Uccidetelá e avrete finito Final Fantasy VIII !!!!!!

PSW Piemaria Mendolicchio

Prodotto da Konami
Sviluppato da Atlus
Distribuito in italia da Halifax
Prezzo

Sito internet www.atlus.it

Se siete amanti dei giochi di strategia ma non riuscite a capire perché nessuno abbia mai portato in Italia Final Fantasy Tactics, oggi potete rifarvi con un ottimo succedaneo del titolo Squaresoft, ecco a voi la soluzione completa per filo e per segno di Legend of Kartia.

LEGEND OF KARTIA



TOXA

CAPITOLO 1

Al primo round potremmo anche soprassedere, infatti sarà solo un piccolo allenamento rispetto alle altre missioni che verranno. Muovete i vostri sei fidi fantasmi diritti avanti a voi e colpite i nemici che vi si parano di fronte (state in ogni modo attenti ad abbinarli in modo corretto), portate avanti il più velocemente possibile anche i vostri quattro personaggi umani. Nel secondo round assicuratevi che i fantasmi nemici rimasti vadano a rompere le scatole da qualche altra parte e partite poi all'attacco di Misty con Toxa. A questo punto colpite Misty e le sue guardie del corpo con un incantesimo e passate il turno. Nel terzo turno assicuratevi che le guardie del corpo siano sconfitte (ricordatevi sempre di far combaciare i simboli) prima di infierire il colpo di grazia a Misty, guadagnerete più punti esperienza in questo modo.

CAPITOLO 2

Prima di iniziare la battaglia create più fantasmi che potete (tra i quali dovrete includere sicuramente due o tre Dolls) e attrezzate (e in caso create) i vostri servitori con più spade possibili. Uccidete il povero Kyau con un Common e usate i Dolls e gli Shadows contro i rimanenti cattivoni. Passate oltre e fate passare i vostri umani dai lati per raccogliere i tesori (usate gli incantesimi del vento o del fuoco per disfarvi delle barriere). Uccidete i due Beheads con gli appropriati fantasmi e preparatevi ad attaccare i ladri che sfoggeranno dal canto loro pure delle magie. Mentre combattete contro i ladri mandate almeno due Dolls verso le guardie che tengono prigioniera Mona. Uccisi i ladri muovetevi contro Garum con i vostri personaggi umani (i fantasmi gli fanno ben poco) ma prima di sconfiggerlo ovviamente rasate tutto al suolo per guadagnare esperienza.

CAPITOLO 3

Vi ritroverete soli contro un esercito nemico. Assicuratevi di avere al vostro fianco almeno sei/sette fantasmi (i Beheads vanno benissimo) e armateli di tutto punto. Aprite subito con Toxa i forzieri che troverete lì vicino intanto che i vostri fantasmi ingaggeranno dei duelli con le rispettive controparti. Se vedete che qualcuno dei vostri amici è in gravi condizioni portatelo verso i fiori cosicché nel turno successivo si sarà ristabilito. Dopo quattro turni arriveranno i rinforzi formati da Alana, Duran e Misty seguiti da alcuni fantasmi. Buttate direttamente i fantasmi nella mischia contro i Morderes e poi contro i Thieves. Quando li avrete sconfitti dovrete occuparvi di Garum. Cercate di far arrivare i suoi punti ferita sotto i 30 hp. A questo punto non attaccatelo più e passate il turno. Lui si curerà e voi lo riattaccherete e porterete di nuovo la sua energia sotto i 30. Fate così fino a che non sarete stufi e guadagnerete moltissima esperienza, quindi seccatelo. Per questo motivo Misty si unirà al vostro gruppo.

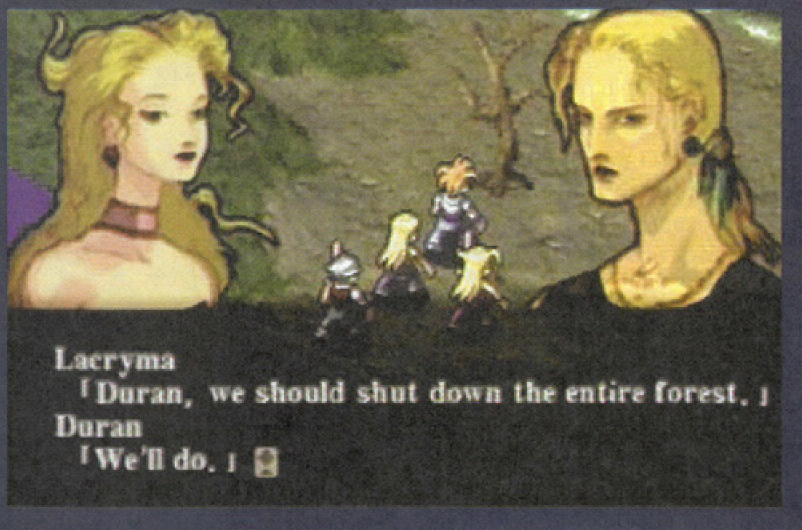
CAPITOLO 4

Rimpinguate inizialmente i vostri fantasmi grazie a Toxa e a Rimzan. Posizionate i Dolls a destra e gli Shadow al centro e iniziate quindi la battaglia. Subito fate indietreggiare Posha cosicché i nemici non possano attaccarlo, muovete quindi i vostri Dolls e Rimzan contro i Beheads. Gli altri umani dovranno aprire i tesori o attaccare con la magia. Partite poi subito con i Commons ad attaccare la squadra di Shadow Morderes e con i Dolls contro i Common Morderes. Esplicati anche questi doveri dirigetevi lungo la strada e andate a seccare gli ultimi nemici rimasti ricordandovi di aprire sempre tutti i bauli.

CAPITOLO 5

Ormai è di prassi... rimpinguate il vostro esercito con dei fantasmi nuovi di zecca (non create Shadows però visto che non avrete nemici con cui farli combattere efficacemente). Preparatevi in modo che le vostre truppe siano così disposte sul campo: i Commons contro i nemici Dolls, I Dolls contro gli Shadow e gli Shadows lasciateli in disparte e cominciate quindi la battaglia. Come già detto fate attaccare i vostri fantasmi (dovrete creare un ponte per attraversare il fiume).
Ucciderete facilmente i primi nemici ma poi arriveranno dei Thieves che cominceranno a usare vari incantesimi sulle vostre truppe, fate quindi buon uso del Chrysanthemum Text (l'avete preso vero nel terzo capitolo?!) e continuate ad attaccare anche i Thieves (che





sono abbastanza tosti). Ovviamente come è solito ricordare aprite tutti i forzieri (che bel draghetto!).

CAPITOLO 6

Subito al primo turno attaccate i Golem con gli appropriati fantasmi e magari aiutatevi anche con un po' di incantesimi del fuoco che non fanno mai male. Alla fine del primo turno se avete eseguito il tutto alla lettera dovreste aver seccato 'sti tre poveri disgraziati. Guardatevi quindi attorno e scoverete un tipo con un cannone, ebbene 'sto tizio vi colpirà all'inizio di ogni turno un vostro personaggio (molto spesso un umano) e gli toglierà circa 50 hp. All'inizio del terzo turno ritornerà Toxa, grande assente di quest'inizio duello, purtroppo questo personaggio apparirà troppo lontano dal campo di battaglia e sarà quasi inutilizzato. Nel frattempo aprite tutti i forzieri disponibili e raccogliete i vari oggetti. All'inizio del terzo turno nemico appariranno tre Lizauros (uno per allineamento) alla fine del sentiero, attaccateli e attaccate pure i Thieves che incontrerete (e che vi daranno anche un Text). Uccisi anche questi farabutti l'unico sopravvissuto sarà il nostro caro amico del cannone, fate partire una spedizione punitiva contro di lui e state bene attenti a posizionare i vostri guerrieri dietro a degli alberi cosicché avranno meno probabilità di essere colpiti. Uccidete 'sto ometto e anche l'ennesima banda di Thieves che vi si parerà davanti, prendete tutto il prendibile e preparatevi alla prossima missione.

CAPITOLO 7

Questo è un capitolo di ordinaria amministrazione. Dovrete abbattere 3 draghi che si riveleranno abbordabilissimi. Disponete le truppe in modo da averle sempre di fronte al nemico corrispondente quindi ordinate la carica e attaccate. Con gli umani nel frattempo raccoglierete i tesori sparsi qua e là e usate delle magie contro queste tre povere bestiole. Se proprio non volete avere molte perdite cercate di tenere fuori dalla battaglia i fantasmi di Toxa. Passiamo oltre.

CAPITOLO 9

Lo scopo di questo scenario è un po' diverso dagli altri, dovrete sconfiggere tutti i nemici in un massimo di 10 round sapendo che però ogni 2 turni appariranno all'incirca altri 12 nemici da sconfiggere. Attrezzate quindi per l'occasione i vostri umani con delle Slashing Swords (ottime contro i Dolls iniziali). Cominciate ad attaccare, ma sinceramente vi conviene mandare uno dei vostri umani al macello e finire la missione subito (anche perché tutti i vostri soldati deceduti in battaglia rimarranno lì morti). Lo so non è un granché ma i momenti in cui tirare fuori il massimo di voi stessi saranno altri.

CAPITOLO 10

Ecco un altro livello abbastanza facile. Da questo momento potrete creare dei centauri che saranno capaci di andare anche nell'acqua e quindi qui vi saranno molto utili. Mandate un po' dei vostri fantasmi contro i due Polypens quindi passate ai successivi mostri nell'acqua (dei pesci e un Lizauros). All'inizio di alcuni turni avversari nuovi mostri appariranno alla foce del fiume ma non preoccupatevi, andate tranquillamente a seccarli e ricordatevi nel frattempo di rovistare dappertutto per trovare nuove magie e nuovi oggetti che vi saranno utili in futuro. Sgominate quindi tutto il resto della marmaglia per concludere la missione e alla fine riceverete l'Intermediate Grammar Text che vi permetterà di creare nuove combo.

CAPITOLO 11

Attenzione... osservate per bene i vostri nemici, non notate nulla di strano? Esatto sono tutti Commons

INCANTESIMI SEGRETI

Grazie a queste combinazioni potrete utilizzare i seguenti incantesimi senza averli realmente trovati, basterà mescolare un po' gli incantesimi che avete ed il gioco è fatto!

Ogre Cap	=	Hat	+ Skin	+ Goblin		
Ogre Jacket	=	Jacket	+ Skin	+ Goblin		
Ogre Shoes	=	Shoes	+ Skin	+ Goblin		
Quick Quake	=	Quake	+ Goblin	+ Fast		
Power Quake	=	Quake	+ Strong	+ Intense		
Big Quake	=	Quake	+ Mold	+ Big		
Hell Quake	=	Quake	+ Intense	+ Violent		
Big Disaster	=	Quake	+ Big	+ Disaster		
Core Quake	=	Quake	+ End	+ World	+ Star	+ Law

N.B. Ricordatevi che le combinazioni sono infinite e quindi questi sono solo alcuni tra i tanti incantesimi disponibili all'interno del gioco. Andate e divertitevi!



quindi attrezzatevi per benino rimpinguando il vostro esercito di Shadows (Pardoses e Minotaur vanno benissimo) e attrezzando tutta la vostra armata con gingilli vari (magari mixate ai gingilli pure l'Ultra Text visto che costa poco e conferisce un bonus di +3). Cominciate la battaglia e con un bell'incantesimo di fuoco liberatevi di ciò che vi sta davanti, quindi attaccate. Noterete che ci saranno nel forte dei cannoni, be' anche se la voglia di utilizzarli è tanta vi conviene lasciarli perdere, infatti ci mettereste troppo per raggiungerli e nel frattempo i nemici se ne saranno già belli che scappati dal loro raggio d'azione. Aprite un po' di ceste e dirigetevi poi sui soldati di Akueldo. Uccideteli usando la magia e rimanendo a una certa distanza. Non dovreste avere nessuna difficoltà.

CAPITOLO 12

Ok, questa volta sarà dura. Cancellate tutti i vostri fantasmi più deboli di un Kabanda e rimpiazzateli con Minotaurs e Pardoses. Create anche moltissimi oggetti per l'equipaggiamento come delle ottime armature, delle Replica Masamune (e qua mi viene sempre in mente Chrono Trigger ^__^) e delle Platinum Sword +4. Tra le armi che dovrete equipaggiare inserite anche qualche ascia e qualche lancia. Iniziate. Usate subito Duran e la sua magia del fuoco per prendere gli oggetti vicino a voi e poi lanciatevi nel combattimento ai margini della strada. Usate più Giant Quake che potete per indebolire la maggior parte dei nemici (ma state attenti e controllate che questi non siano immuni alle magie della Terra, in questo caso usate qualcos'altro). Alcuni personaggi che prima vi erano avversi si uniranno a voi (quindi non fate proprio un massacro!).Quando vedrete che il terreno comincerà a essere veramente devastato dai vostri continui Giant Quake fate entrare in azione le asce e le lance che ben si prestano ad attacchi in questi luoghi. Durante la battaglia cercate di difendere Posha il più possibile visto che non è proprio questa fortezza inespugnabile e fate del vostro meglio per resistere e sconfiggere tutte le orde nemiche che vi si pareranno davanti (e che cresceranno anche nei turni successivi). Preparatevi a ingenti perdite ma avrete in ogni caso vinto la battaglia.

LISTA NEMICI

Vi interesserà sapere che se portate un vostro combattente al 20° livello e quindi lo "cancellate", insomma lo eliminate, potete ottenre dei simpatici oggetti e artefatti che possono rivelarsi decisamente utili dal punto di vista dell'attacco e/o della difesa. Eccovi la lista completa...

FANTASMA	OGGETTO	CLASSE	ATTACCO/DANNO	DIFESA/EXTRA
KYAU	BOINK HAMMER	E	+99/+127	
COMMON MILES	DEMON ROD +15	C	+27/+127	
DOLL MILES	DEMON ROD +15	C	+27/+127	
SHADOW MILES	DEMON ROD +15	C	+27/+127	
COMMON BEHEAD	GUILLOTINE	D	+24/+86 Common +30	
DOLL BEHEAD	GUILLOTINE	D	+24/+86 Common +30	
SHADOW BEHEAD	GUILLOTINE	D	+24/+86 Common +30	
COMMON MORDERE	NAGAMITSU SWORD	D	+20/+99	
DOLL MORDERE	NAGAMITSU SWORD	D	+20/+99	
SHADOW MORDERE	NAGAMITSU SWORD	D	+20/+99	
COMMON GOLEM	GAIA ARMOR	B		+20/EARTH +100
DOLL GOLEM	GAIA ARMOR	B		+20/EARTH +100
SHADOW GOLEM	GAIA ARMOR	B		+20/EARTH +100
COMMON LIZAURO	ROBE OF WIND	D		+10/WIND +100
DOLL LIZAURO	ROBE OF WIND	D		+10/WIND +100
SHADOW LIZAURO	ROBE OF WIND	D		+10/WIND +100
COMMON POLYPEN	ROBE OF WATER	D		+10/WATER +100
DOLL POLYPEN	ROBE OF WATER	D		+10/WATER +100
SHADOW POLYPEN	ROBE OF WATER	D		+10/WATER +100
COMMON KABANDA	PINACA SPEAR	B	+55/+106	
DOLL KABANDA	PINACA SPEAR	B	+55/+106	
SHADOW KABANDA	PINACA SPEAR	B	+55/+106	
COMMON PARDOS	THYRSUS SPEAR	D	+32/+124 Shadow +30	
DOLL PARDOS	THYRSUS SPEAR	D	+32/+124 Shadow +30	
SHADOW PARDOS	THYRSUS SPEAR	D	+32/+124 Shadow +30	
COMMON MINOTAUR	SKREP SWORD	E	+33/+127	
DOLL MINOTAUR	SKREP SWORD	E	+33/+127	
SHADOW MINOTAUR	SKREP SWORD	E	+33/+127	
COMMON GARORK	FLAME ARMOR	B	+10/FIRE +100	
DOLL GARORK	FLAME ARMOR	B	+10/FIRE +100	
SHADOW GARORK	FLAME ARMOR	B	+10/FIRE +100	
COMMON SATELLES	GRAM SWORD	B	+38/+116	
DOLL SATELLES	GRAM SWORD	B	+38/+116	
SHADOW SATELLES	GRAM SWORD	B	+38/+116	
COMMON KALIYA	PLEDGE ARMOR	C		+40/solo ometti
DOLL KALIYA	PLEDGE ARMOR	C		+40/solo ometti
SHADOW KALIYA	PLEDGE ARMOR	C		+40/solo ometti
COMMON AKONIET	DOLL BARRIER	B		+15
DOLL AKONIET	SHADOW BOOTS	B		+15
SHADOW AKONIET	COMMON SHIELD	B		+15 SHADOW
COMMON DRAGON	DOLL CRUSHER	B	+20/+95 Doll +80	
DOLL DRAGON	SHADOW ERASER	B	+20/+95 Shadow +80	
SHADOW DRAGON	COMMON BREAKER	B	+20/+95 Common +80	
COMMON FYNUS	HIHIRO ARMOR	A		+50/Er meio
DOLL FYNUS	HIHIRO HELMET	A		+50/Er meio
SHADOW FYNUS	HIHIRO BOOTS	A		+50/Er meio

CAPITOLO 13

Dopo le ingenti perdite riscontrate nella scorsa missione dovrete per forza rinforzare la vostra armata. Create quindi, in eguale numero, Minotaurs, Pardoses e Satelles. Impostiamo per bene il nostro esercito che

deve fare leva in questo frangente soprattutto sulla tattica e non sulla forza bruta. Prendete quattro volontari tra i vostri fantasmi e ordinategli di andare insieme a Posha alla carica di quei due baldi giovani dietro di voi. Nel frattempo dividete il vostro esercito rimasto in tre gruppi. Spedite il gruppo di Toxa a sinistra e un altro verso destra. Uccidete i fantasmi e prendete il contenuto dei bauli aiutandovi in certi casi con degli incantesimi del fuoco. Il terzo gruppo fatelo avanzare contro i tre Satelles. Dopo aver preso gli oggetti mandate i gruppi laterali (tranne Toxa) giù dalle scale all'inseguimento del vostro gruppo più avanzato. Toxa invece dovrà incaricarsi di prendere gli oggetti sparsi nello scenario quindi mandatelo dietro l'altare alla ricerca della scatola di Kartia. Per coprire Toxa dovrete disporre il vostro esercito in questo modo. Posha e il suo gruppo dovranno stare alla porta della biblioteca a tenere testa ai soldati che sopraggiungeranno (vi ricordo che Posha è un perfetto guaritore) mentre il grosso del gruppo (tranne pochi soldati che manderete in missione assieme a Toxa) dovrà dirigersi nella direzione opposta a quella di Toxa cosicché le guardie nemiche non lo seguiranno e lui con il suo gruppetto potrà agire indisturbato e mettere fuori uso i tre soldati che vigilano sul baule (usando magari dei Twister). Lo scenario finirà quando Toxa attraverserà la piazza grigia ma a quel punto vi conviene far salire la vostra esperienza massacrando tutti senza nessuna pietà.



CAPITOLO 14

Rinforzate di tutto punto il vostro esercito come al solito e posizionate gli Shadows davanti a tutti, lanciateli verso la gloria contro i tre Commons.



Pure Karis lanciate al combattimento contro il Garork vicino. Arriveranno poi dei soldati che cominceranno a castare su di voi varie magie, fino a che non ci sarà Karis non potrete fargli nulla ma appena arriverà fate subito un incantesimo dell'aria su di loro e poi attaccateli in massa con tutti i vostri Satelles e Minotaurs (fate usare le lance a quei poveri disgraziati che colpiscono dal basso). Nel terzo round dovrebbe scendere Cross, ricordatevi che per il momento non dovrete ucciderlo altrimenti la missione terminerà subito e non potrete raccogliere gli importanti segreti sparsi nel livello. Concentratevi per il momento sui soldati nemici, prendeteli ai lati con due gruppi ben distinti di guerrieri. Mandate Karis prima ad aprire il tesoro sul tappeto rosso che conterrà un Text e poi mandatela ad aiutare uno dei due gruppi (e fatele usare la giusta arma!). Nel frattempo mandate un Doll (un Minotaur) a prendere i tesori in alto nell'angolo lontano. Quando avrete preso tutto potrete dedicarvi a Cross e finirlo. Alla fine dello scenario vi sarà dato l'Advanced Grammar Text e Posha diventerà uno Shrine Warrior. Bella storia eeeh?

CAPITOLO 15

Rafforzate il vostro esercito al meglio e sistemate i Commons all'esterno del gruppo, fateli quindi avanzare e mettete fuori uso i Doll Laliyas che vi si pareranno contro. Con il resto del gruppo attaccate i draghi ma tenete qualcuno per andare ad aprire i vari forzieri (tra i quali troverete anche l'Hydra Text). I draghi potrebbero crearvi un po' di problemi visto il loro largo raggio d'azione ma non disperate, con un po' di buona magia li supererete con comodo (Lotus Flame e Thunder Copy su tutte). Mentre il grosso del vostro esercito sta combattendo contro i draghi, mandate il gruppetto dei bauli a fare una visitina agli Akoniets e ai loro amici.

CAPITOLO 16

Attaccate subito i draghi con degli Akoniets e dei Satelles e vedrete che non vi faranno molto male. Imparate a usare per bene l'incantesimo Roll Typhoon (magari sui Garorks) e dirigetevi poi verso Cross e Asty. Prendete prima di mira Cross e attaccatelo da diverse parti tenendo separati i vostri fantasmi perché le magie di Cross sono mooolto potenti. Attaccatelo di continuo e lo vedrete morto dopo un poco. Quindi buttatevi a capofitto su Asty nello stesso modo ma quando arriverà a 30 hp non uccidetela e usate lo stesso scherzetto dell'agonia che avete usato con Garum nel capitolo 3 (lei si cura sempre). Quando vi sarete stufati per benino o appena si farà vivo in voi il buon cuore finitela senza esitare.

CAPITOLO 17

Create i vostri draghetti personali e posizionateli ai fianchi dell'esercito. Mandateli contro i draghi nemici e

aiutateli con dei Roll Typhoon. Dividete quindi il vostro gruppo in due sottogruppi e mandatene uno dalla parte sinistra della stanza e uno a destra per prendere i vari oggetti disseminati qua e là. Arriveranno dei soldati (con tutta probabilità dalla parte destra della stanza) ma arriveranno anche dei rinforzi dalla parte sinistra. Attaccate tutti con delle magie del vento e state anche attenti ai Kyaus che appariranno qua e là che anche se non vi colpiranno vi provocheranno un male peggiore facendo sparire i vari bauli. Fermateli. L'ultimo gruppo di soldati che incontrerete sarà particolarmente immune alle magie e l'unica che può colpirli sembra essere l'incantesimo Thunder Copy quindi usate solo questo in dosi massicce cosicché prima del settimo turno potrete dire addio a questi infami. Se non riuscirete a farli riposare in pace prima del settimo turno arriveranno degli altri rinforzi e dovrete seccare pure quelli magari aiutandovi con dei Roll Typhoon.

CAPITOLO 18

Prima di cominciare quest'ultima battaglia dovrete equipaggiare per bene il vostro esercito. Armate di Dream Armour (anche se magari ne hanno una di più potente) i vostri umani cosicché acquisiranno una maggiore difesa contro le magie. Equipaggiate al meglio anche i vostri fantasmi preparateli quindi alla gran battaglia. Posizionate i vostri ometti sul lato sinistro dell'area di partenza e fate partire la vostra offensiva. Passate tutti dallo stesso lato della fontana senza dividere il vostro gruppo e combattete contro i Fynus (i più forti fantasmi che ci siano) mandando all'assalto Dragons, Akoniets e maghi vari. Passate quindi ai draghi nemici e che ucciderete con pochi problemi con i vostri draghi e qualche magia. Ora è il momento di occuparsi di Saradiart. Il suo corpo è particolarmente immune alle magie (tranne il solito Thunder Copy che dovrete usare senza risparmio visto che le vostre Kartia poi non conteranno più) ma è abbastanza debole in difesa anche se riesce a sopperire a questo grazie alle doti curative della sua spada che vi succhia l'energia. Avvicinatevi quindi con i vostri umani e preparatevi all'attacco definitivo. Dovrete far lanciare a ognuno di loro un Thunder Copy e in uno o due turni vedrete che il cattivone si arrenderà al vostro potere. La Forza è in voi!

LACRYMA

CAPITOLO 1

Altro personaggio, altra storia... ricominciamo tutto daccapo. Fate subito pretattica, mandate a destra il vostro Common per aprire i vari forzieri e a sinistra il vostro Shadow. Il Doll e gli umani invece proseguiranno dritti per la loro strada alla ricerca di altri tesori. Create con Troy un nuovo fantasma, uno Shadow Miles e finite il round. Quando toccherà di nuovo a voi prendete il vostro Shadow debole e attaccate il Common nemico sulla piattaforma, il resto del gruppo fatelo proseguire in avanti e create ancora un altro fantasma (Common o Doll) con Troy. Finite il turno e aspettate di vedere le mosse del nemico. Nel terzo turno comincerà la battaglia ma non dimenticatevi che siamo solo al primo capitolo quindi non sarà nulla di così impegnativo, basta ricordarsi di assegnare per bene i bersagli a ogni fantasma. Ma ricordatevi di non finire subito quei poveri nemici che avete contro perché dovrete prima raccogliere gli oggetti sparsi qua e là per il campo di battaglia.





CAPITOLO 2

Ok, cominciamo subito, mandate Posha ad aprire i forzieri mentre il rimanente gruppo si dirigerà avanti verso le scale principali. Noterete che Zakuro nel frattempo scapperà in un angolino... non preoccupatevi di lui per il momento, poi verrà anche il suo turno. Prendetevi cura dei fantasmi che incontrerete alle scale e vedrete che non sono poi questa gran potenza. Aprite i forzieri e passate oltre. Vedrete un Kyau lontano lontano distruggere due bauli e purtroppo non potrete farci nulla (grrr maledetto!). Assicuratevi però che il suo amico lì vicino a voi non faccia la stessa cosa quindi mandatelo all'aldilà il prima possibile (non

I BUONI

Tutti i personaggi umani del gioco, siano essi votati al bene o al male, hanno Attacco Diretto e quindi possono colpire esclusivamente uno dei quattro quadrati adiacenti al loro (a meno che non vengano usate magie varie). I valori inseriti nel campo Difesa Magica si riferiscono rispettivamente agli incantesimi di Fuoco/Acqua/Vento/Terra.

TOXA CLASSICO – CAVALIERE ERRANTE

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
B	B	25/12/25/37	3
Crea Fantasmi			

ALANYA IL VANYA - SPADACCINO

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
C	D	37/25/25/37	4
Crea Fantasmi			

DURAN BOUQUET - MONACO GUERRRIERO

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
C	C	25/37/37/25	3

ELE LA MONELLA SHINON – FIGLIA DEL CONTE

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
E	E	35/25/25/37	2

MISTY ROUGE - SPADACCINA

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
D	C	12/25/25/25	3

RIMZAN – CAPO

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
A	A	76/55/55/55	2
Crea Fantasmi			

POSHA SAINT-AMOUR - MEDIUM

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
E	E	14/14/14/14	2

BACHSTAIL – AVVENTURIERO

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
B	C	58/58/58/58	4
Crea Fantasmi			

LACRYMA CHRISTI – MONACA GUERRIERA

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
D	D	48/68/68/48	3

KUN VINE – GUERRIERO APPRENDISTA

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
C	C	31/31/31/31	1

KARIS - INQUISITORE

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
C	B	85/85/85/85	5

TROY WEATHERING - MAGO

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
E	D	?	4
Crea Fantasmi			

POSHA SAINT-AMOUR (2ND) – MONACO GUERRIERO

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
D	C	57/77/57	4

LACRYMA CHRISTI (2ND) - INQUISITORE

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
B	B	102/107/107/107	5

KUN VINE (2ND) - CAVALIERE

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA	KARTIA
A	A	81/81/81/81	3

preoccupatevi dei due Beheads, quelli vi lasceranno fare con comodo mentre voi mazzuolate per benino gli altri). Prendete tutto il prendibile e dirigetevi verso Zakuro. Zakuro è molto forte fisicamente quindi vi conviene stancarlo un po' con la magia prima di sferrargli l'ultimo attacco.

CAPITOLO 3

Create alcuni Beheads per rinforzare il vostro esercito ed equipaggiateli a puntino. Sistemate i due Shadows e Rimzan (questo nome mi ricorda non poco Final Fantasy Tactics) davanti a tutti e posizionate Lacryma e Kun vicino alle barriere cosicché possano subito distruggerle. Muovetevi con circospezione in avanti senza dare troppo nell'occhio e attaccate i tre nemici che vi si pareranno contro. Non vi preoccupate poi delle sorti della battaglia, tutto quello che dovrete fare sarà uccidere i primi 11 nemici (i due gruppi di Beheads e i Morderes), quindi tenetevi bene a distanza dal fulcro della lotta per non essere attaccati da troppi avversari contemporaneamente. Ricordate che Rimzan è un buon guerriero e che se qualcuno dei vostri dovesse stare male potrete sempre farlo curare o con le magie di healing oppure con i fiori.

CAPITOLO 4

Create almeno un Behead per classe e un Mordere e mandateli all'assalto dei tre Morderer là vicino. I vostri personaggi muoveteli in avanti stando attenti a posizionarli fuori dal campo di tiro dei Morderes (che hanno un raggio di tiro di tre caselle). Mandate uno dei vostri ometti contro i Morderes e cercate di colpirne il più possibile con incantesimi tipo Strong Quake e Force Quake. Fate lo stesso con i Thieves che troverete. Al quinto turno arriveranno Ele e Alana e a questo punto Zakuro scapperà via. Con 'ste due tizie cominciate a seminare il panico a suon di magie (be' Ele può anche andare in corpo a corpo) contro i Golems sulla vostra strada mentre il vostro esercito provvederà a togliere di mezzo il resto dei fantasmi nemici. Vedrete che alla fine tutto si risolverà per il meglio.

CAPITOLO 5

Potenziate il vostro esercito creando alcuni Golems e dividete successivamente il vostro gruppo in due sottogruppi. Uno attaccherà i quattro Golems e l'altro si getterà contro i quattro Lizauros (tenete presente che i Morderers non possono attraversare l'acqua se non è ghiacciata). Esplicata anche questa formalità preparatevi a essere attaccati dai ladri. Questi useranno varie magie e alcuni di loro potranno anche creare dei fantasmi. Non abbattetevi, un po' di buon senso e una buona strategia (in pratica vedete di far combaciare per bene le varie classi) vi faranno avere la meglio su questi bruti. Durante il combattimento però mandate qualcuno alla ricerca dei vari tesori sparsi qua e là e

poi concludete. Siccome in questo scenario consumerete non poche Kartia (non fate i barboni dai! ^__^) non sarebbe male ripetere l'Arena due volte.

CAPITOLO 6

Ecco, da qua cominciano ad arrivare i problemi, questo livello non è molto facile quindi attenzione. Fate avanzare il vostro esercito stando attenti però a non entrare nel raggio d'azione nemico (potrete quindi avere il first strike al prossimo turno). Nel terzo turno avversario arriveranno dei rinforzi nemici: quattro Doll Lizauros dai lati (due per lato) e quattro Shadow Lizauros da dietro. A questo punto la tattica di posizione va un po' a farsi benedire e dovrete cercare di ponderare i vostri attacchi in modo da produrre la maggior distruzione possibile (quindi se un nemico è in fin di vita non attaccatelo con un vostro fantasma illeso) magari aiutandovi con delle magie tipo il Power Quake (Quake + Strong + Intense). Quando la situazione si sarà calmata potrete attraversare il ponte con gli umani in testa e finire gli ultimi nemici rimasti per concludere al meglio la missione.

CAPITOLO 7

Premessa: state lontani dalle colonne altrimenti vi cadranno in testa e vi faranno molto male. Cominciate la battaglia attaccando e uccidendo i due Polypens. Noterete poi che ci sono in giro dei Kyaus (e vi ricorderete che questi simpatici animaletti amano distruggere i bauli che trovano in giro), preparatevi all'inseguimento. Con i vostri Morderers e i Lizauros sgominate i Kabandas che bloccano la strada e fate partire due dei vostri ometti all'inseguimento. Appena saranno a tiro uccidete i Kyaus con un incantesimo a lungo raggio (tipo Harsh Thunder). Ok, ora il grosso è fatto, prendete i tesori sparsi in giro, eliminate il resto di nemici e passate al prossimo livello.

CAPITOLO 8

Disponete le vostre truppe in modo che tutti i vostri Shadows siano posizionati sulla sinistra vicino alla banda di Common Lizauros, Attaccateli quindi con gli Shadows e unite a questo gruppo anche un ometto che possa prendere il contenuto dei bauli. In questo scenario dovrete usare spesso le magie di ghiaccio (come l'Ice Flow) per poter congelare l'acqua. I Lizauros vi saranno utili perché possono oltrepassare le acque poco profonde senza doverle prima ghiacciare. A questo punto vi troverete con dei Garorks e dei Polypens e mentre questi ultimi sconfiggerli sarà uno scherzetto, con i Garorks dovrete sudare un po' di più e dovrete stare bene attenti a far combaciare per bene classe con classe (e magari attaccarli da lontano).

CAPITOLO 9

Posizionate Shadows e Commons in testa al vostro esercito e fateli scattare contro i primi nemici che incontrerete per la strada (Common Morderes). Supportate il vostro attacco con delle magie sia curative che offensive (Gun Water sui Kabandas) e poi occupatevi dei guai ben più grandi che sopraggiungeranno. Attenti ai Pardos ma soprattutto prima di attaccare controllate che i Morderes non scappino. Se così fosse vi conviene a questo punto seguirli e ucciderli subito piuttosto che lasciare che corrano lontano. All'inizio dell'ottavo turno nemico arriveranno dei loro rinforzi e le cose si faranno sicuramente più interessanti. Preparate quindi, con due personaggi per bene corazzati, una piccola difesa per bloccare i nemici cosicché nel turno successivo potrete sferrare al meglio il vostro attacco generale. Non dovrei più dirvelo ma... vi siete ricordati dei tesori?

CAPITOLO 10

Create tanti Common Pardoses quanti sono i posti rimasti vuoti tra le vostre fila ed equipaggiate Duran con una Slashing Sword. Puntate diritti verso i Doll Kabandas e uccideteli con cura aiutandovi anche con l'incantesimo Sea Water che ha un bonus aggiuntivo contro i Dolls. Prendete i vostri umani e poneteli a capo della compagnia perché nel secondo turno nemico arriveranno dei rinforzi che vi attaccheranno subito, ma voi non disperate e confidate nella maggior difesa che i vostri personaggi dovrebbero avere rispetto ai vostri fantasmi. Incassate il colpo e ritornate il tutto rincarando per bene la dose e tenendo presente che i Commons e gli Shadows Pardoses sono parecchio vulnerabili alle magie del fuoco mentre i Dolls Pardoses sono vulnerabili agli incantesimi dell'acqua. Mentre combattete sarà molto importante comunque rintracciare tutti i tesori sparsi qua e là. La battaglia finirà quando uno dei vostri uomini cadrà oppure nel migliore dei casi quando avrete sconfitto l'intero esercito nemico. La ricompensa (che in questo caso non





I CATTIVI

MISTY

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
D	C	12/25/25/25

THIEF

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
C	D	14/28/41/14

GARUM

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
B	B	21/21/21/21

ENCRYPTER

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
C	D	69/60/69/51

Crea Fantasmi

CROSS

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
C	D	76/55/76/33

Crea Fantasmi

SOLDIER

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
B	C	78/59/71/59

IDORUS KNIGHT

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
B	C	78/39/58/39

CROSS (2ND)

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
E	B	126/101/126/77

Crea Fantasmi

ASTY

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
D	C	50/73/97/97

Crea Fantasmi

SARADIART

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
D	C	136/136/136/136

Crea Fantasmi

RAGURUZET

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
E	D	57/64/57/57

Crea Fantasmi

KARIS

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
C	B	50/50/50/50

ZAKURO

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
C	B	48/39/30/63

Crea Fantasmi

VANDOR

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
A	A	96/96/96/96

Crea Fantasmi

ZAKURO (2ND)

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
C	B	52/52/52/111

Crea Fantasmi

BELTSHUMELTZ

CLASSE ARMA	CLASSE ARMATURA	DIFESA MAGICA
D	C	196/164/196/164

Crea Fantasmi

è da considerarsi poca cosa) varierà a seconda dei turni necessari al compimento della vostra opera o della vostra disfatta.

CAPITOLO 11

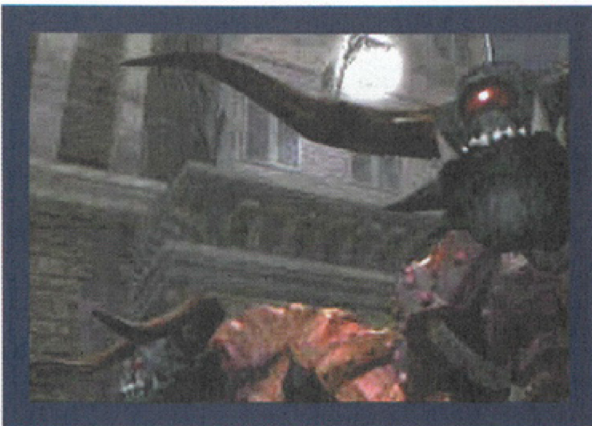
Assicuratevi che i vostri umani siano equipaggiati nuovamente di tutto punto con gli ultimi ritrovati della scienza. Finito questo cancellate tutti i Morderes e i Polypens rimasti nel vostro esercito e rimpiazzateli con dei Pardoses e dei Centaurs. Se avete altre possibilità di spesa cercate di equipaggiare al meglio anche le vostre truppe magari con qualche Platinum Blades e armature varie. Andate a posizionare le vostre truppe ai margini della strada e aspettate (nel frattempo potete raccogliere gli oggetti) che i Minotaurs siano a distanza, quindi muovetevi e attaccate in massa cercando però di non esporvi troppo ai vostri nemici. Usate armi diverse dalla spada se siete sul pendio (i Garork se non vi avvicinate troppo rimarranno fermi e voi potrete comodamente liberarvi dei Minotaurs). In battaglia cercate di far lavorare per bene i vostri fantasmi e usate gli umani solo in caso di necessità.

CAPITOLO 12

Il vostro scopo sarà quello di raggiungere i cannoni in cima alla collina e per fare ciò dovrete deformare il terreno con degli incantesimi della terra. Dividete il vostro gruppo in due: uno piccolo che manderete a sinistra a prendere tesori, e l'altro più grande lo manderete dritto avanti a voi. Vi attaccheranno dei ladri assieme ai cannoni ma non dovreste avere molte difficoltà a raggiungerli in poco tempo con il gruppetto piccolo e a ingaggiare il duello. Il gruppo grande invece, per arrivare ai cannoni, dovrà deformare il terreno con vari incantesimi tipo Harsh Quake (deformate il terreno ma colpite anche i nemici che sono in zona) appena il terreno sarà percorribile lanciatevi sui farabutti e prendete il controllo del cannone. Con questo cominciate ad attaccare i Satelles e i Garorks e mandate i vostri soldati al corpo a corpo con essi. Particolarmente efficaci si riveleranno i soliti Wide Quake e compagni (per tenere a bada i Garorks utilizzate i vostri Garorks perché i soli incantesimi non gli levano poi molto).

CAPITOLO 13

All'inizio del livello dovrete avere un Garorks per classe. Mandate Kun e Ele in giro a raccogliere spazzatura nei cassonetti (ehm... no forse non è proprio così ^__^) mentre Troy creerà un passaggio sull'acqua con un incantesimo tipo Ice Age o simile. Intanto mandate i vostri Pardoses e i Lizauros verso i tre Pardoses nemici (assestatevi prima sulla riva e poi attaccate) e uccideteli. Quando il ponte sarà pronto vedrete che arriveranno dei rinforzi nemici. Utilizzate i Garorks e i Lizauros per sconfiggere i Garorks e il resto della trup-





pa lo manderete all'assalto dei soldati (però aiutate 'sti poveretti con degli incantesimi dai, siate buoni!).

CAPITOLO 14

Il vostro esercito dovrà essere composto da una parte ben consistente di Shadow Kaliyas, un po' di Dolls e qualche Commons. Subito al primo turno uccidete i soldati nemici, nello stesso tempo mandate Lacryma a prendere i tesori lì dietro. Andate poi al piano superiore fate a pezzi gli Akoniets e prendete il prendibile, altri problemi non ce ne saranno.

CAPITOLO 15

Qua dovrete salvare Rimzan da un gruppo di draghi. Posizionatelo nell'acqua su una piattaforma ghiacciata da lui prodotta. Spostatevi con l'esercito (che all'inizio avrete posizionato per bene in alto a destra) attorno al lago e arriverete dai draghi (prendete tutto). A questo punto non sarà difficile. Posizionatevi in modo da sferrare l'attacco ai draghi al gran completo, loro difficilmente riusciranno a colpirvi nel contrattaccare. Perderete qualche giovane eroe ma avrete vinto la battaglia, salvato Rimzan e vi sarà anche dato l'Advanced Grammar Text.

CAPITOLO 16

Battetevi con i due Doll Kaliyas che tenteranno di confondersi con voi alla vostra destra e proseguite per lo scenario, che in tutta sincerità non è nulla di speciale, ammazzando tutti i nemici che trovate e prendendo tutti i tesori possibili i quali conterranno delle belle cosuccie. Per aiutavi nel vostro compito avrete con voi un nuovo incantesimo Roll Typhoon che quando castato colpirà un personaggio nemico a caso sullo schermo (anche distantissimo) e tutti quelli che gli stanno vicino, non male eeeh?!

CAPITOLO 17

Rimzan è scomparso. Posizionate un gruppo di Shadows sul lato sinistro e alcuni Dolls a destra. Subito al primo turno assicuratevi di togliere di mezzo quel piccolo Kyau che altrimenti vi mangierà i tesori. Poi occupatevi degli Akoniets e nel frattempo mandate pure due bei corridori a prendere i tesori sparsi nelle vicinanze. Riunitevi e mandate due Shadows a sinistra sopra le scale e due Dolls dalla parte destra. Uccidete i draghi con calma. Finita questa formalità mandate due personaggi per bene corazzati nella stanza vicino alle scale dove ci saranno degli altri draghi (per questo quel "ben corazzati"). Siate sicuri di aver preso tutti i forzieri perché in uno di questi vi è l'Unlimited License. Nel frattempo mandate il resto del vostro gruppo all'attacco di Vandor e dei suoi soldati, usate Decandent Quake contro i soldati se avete già preso l'Unlimited Grammar (altrimenti fatelo con End + World + Law + Quake). Per aiutarvi in questa lotta visto che Vandor è tutt'altro che uno sprovveduto, usate i Thunder Copy o gli Speed Fire di Lacryma e Troy e dopo due colpi lo vedrete stramazzare al suolo.

CAPITOLO 18

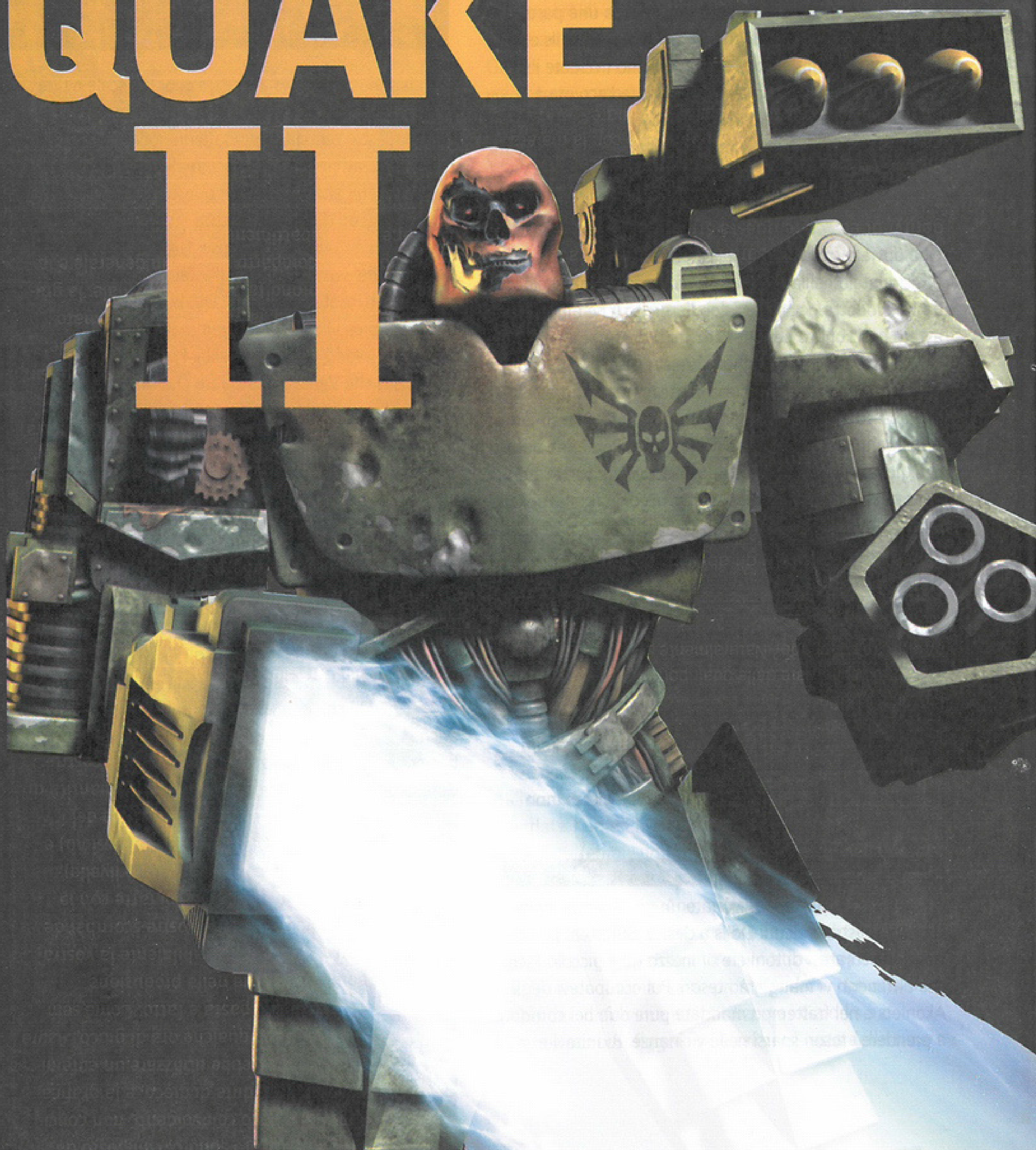
Equipaggiate al meglio i vostri soldati per l'ultima battaglia, dotateli tra l'altro di armi tipo Kusanagi Blades e Dark Muramaras. Posizionatevi nell'angolo in alto a sinistra e cominciate. Prestate molta attenzione ai Fyni, l'ultimo ritrovato in fatto di fantasmi. Per sconfiggerli dovrete usare i vostri Dragons e gli Akoniets con un contorno di magia tipo Core Quake (End + World + Star + Law + Quake) che ammazzerà i draghi e creerà il panico anche tra i Fyni. Oltrepassate l'altare senza preoccuparvi troppo dei draghi e spazzate via Zakuro con un solo Core Quake (dovreste farcela). Vi troverete quindi al cospetto di Beltshumeltz che è tutt'altra cosa rispetto a Zakuro. Usate vari Core Quakes per sgomberare la strada dalle sue guardie del corpo e attaccatelo dapprima da lontano per sfiancarlo (la sua spada gli fa recuperare energia quando colpisce) e poi dategli il colpo di grazia in massa. I nemici ora sono sconfitti e potrete ritornare al vostro agognato riposo...

PSW Oliver Statua

Prodotto da
Activision
Sviluppato da
Hammerhead
Distribuito in italia da
Halifax
Prezzo
L. 108.900
Sito internet
www.activision.com

Quake 2 in modalità single player si rivela decisamente ostico anche per i giocatori più smaliziati. Ecco allora una guida per i principianti e un valido aiuto per chi, magari bloccato nel Defence Command non riesce proprio ad andare avanti.

QUAKE II



Alcune dritte prima di cominciare: prendete confidenza con il sistema di controllo, i primi livelli sono fatti per questo, all'inizio non sarà necessario alzare a abbassare lo sguardo, ma diverrà fondamentale nel prosieguo del gioco.
Le porte si aprono semplicemente avvicinandosi, nel caso non si aprano sarà necessario premere un pulsante, oppure sarà rischiesta una chiave, in questo caso vi apparirà una scritta che specificherà quale chiave serve.
Le fasi di nuoto sono rare ma esistono, per nuotare basta volgere lo sguardo verso la direzione che volete seguire e premere il tasto di movimento avanti (ricordatevi di prendere aria ogni tanto).
Per salire le scale a pioli volgete semplicemente lo sguardo verso l'alto e premete avanti.

COMINCIAMO!

Per la prima locazione sarò molto esplicito e spiegherò cosa magari banali, con il proseguire del tragitto non citerò più gli avversari se non quelli notevoli, tanto si presuppone che siano tutti da eliminare, e neppure le parti che hanno un solo percorso obbligato.

MISSION 1

LOCAZIONI

Strogg Outpost, Outer Base, Installation, Comm Centre

LOCATION

Strogg Outpost

CURRENT ORDERS

Trovare l'entrata per la base Strogg

OBIETTIVI MISSIONE

Stabilire la comunicazione con la Nave di Comando

AVVERSARI 9 **SEGRETI** 4

Appena giunti sul pianeta Strogg la strada da affrontare si rivela abbastanza semplice se non altro perché l'unica possibile, addentratevi nel piccolo canyon, proseguite nel complesso, raccogliendo il Shotgun e uccidete il vostro primo avversario. La prima parte acquatica che incontrerete contiene un segreto, immergetevi e troverete alcune munizioni e pezzi di armor.
Dopo il corridoio con la doppia porta fate esplodere la cassa all'estrema destra per il secondo segreto, e proseguite tramite l'elevatore (per attivarlo basterà salirci sopra). Immediatamente dietro alla porta eliminate l'avversario, e proseguite nella zona di stoccaggio, tralasciate tranquillamente la parte bassa e proseguite decisamente verso la porta successiva, oltre la quale vi aspetta un segreto: sparate sul pulsante luminoso sopra alla porta di fronte a voi e magicamente si aprirà una paratia segreta sulla vostra destra contenente un pacco di Adrenalina. Proseguite ora attraverso la porta sovrastata dal pulsante eliminate i tre avversari, raccogliete nella parte bassa della stanza, dove scorre l'acqua, alcuni pezzi di armatura e alcune ricariche per lo shotgun e affrontate la salita arrivando alla fine della prima sottoarea.



LOCATION

Outer Base

CURRENT ORDERS

Trovare l'elevatore di accesso alla base

OBIETTIVI MISSIONE

Stabilire la comunicazione con la Nave di Comando

AVVERSARI 20 **SEGRETI** 2

Qui la strada si fa più complicata, e le strade possibili sono molte, io ovviamente cito una delle molte possibili, passando per i punti salienti del livello, nulla vieta però di terminare il livello con molti più proiettili e uccisioni.
Scendete le scalette alla vostra sinistra ed entrate nella porta di fronte a voi (le altre strade possibili sono attraverso la vetrata o attraverso la voragine nel muro) proseguite trovandovi a un bivio, se girate a destra potrete trovare alcune munizioni, e avversari, altrimenti proseguite dritti per il lungo corridoio fino alla porta sulla sinistra.
Entrate nella stanza, salite su per le scale eliminate il vostro primo Enforcer e giungete all'elevatore cercato.

LOCATION

Installation

CURRENT ORDERS

Usare i tunnel sotterranei per accedere al Comm Center

OBIETTIVI MISSIONE

Stabilire la comunicazione con la Nave di Comando

AVVERSARI 32 **SEGRETI** 2

L'inzio di questo livello è ostico per il gran numero di Guards appostate, proseguite con cautela ed entrate nel corridoio, fino a giungere in un grande stanza, nella vetrina troverete un Machinegun, per aprirla dovrete premere un pulsante sulla sinistra. Salite al piano superiore tramite l'ascensore ed entrate nella porta (se proseguite sulla balaustra potrete trovare un area segreta con un Quad Damage), continuando, dopo un breve caricamento vi troverete in una area all'aperto con un ponte crollato, tuffatevi in acqua ed entrate nella tubatura sulla vostra destra. Premete il pulsante ed entrate nella botola appena aperta.

LOCATION

Comm Centre

CURRENT ORDERS

Trovare la sala di comunicazione

OBIETTIVI MISSIONE

Stabilire la comunicazione con la Nave di Comando

AVVERSARI 39 **SEGRETI** 2

Proseguite fino alla stanza allagata, sotto la scala di accesso alla piscina troverete un Quad Damage, tornate in superficie e aprite la porta facendo molta attenzione alla creatura che vi si avvicinerà, un Dog che vi potrà succhiare tutta l'energia vitale in pochi istanti, una volta eliminato potrete occuparvi delle guardie.
Salite la rampa di scale e continuate per la salita fino al loading, arriverete in una stanza con un vasca piena di acido, proseguite per l'unica porta possibile e giungete in una piccola area all'aperto, ignorate per ora la porta

NEMICI

Ogni avversario ha caratteristiche proprie come potenza di attacco, agilità, e forza, è bene sapere con chi si ha a che fare per evitare brutte sorprese.

LIGHT GUARD

Il più scarso avversario che potrete trovare, può essere temibile solo per la sua propensione ad attaccare in gruppo, si avvicina zigzagando abbastanza velocemente risultando difficile da colpire, può sparare anche una volta che lo abbiate colpito mortalmente.

SHOTGUN GUARD

Simile al precedente, cambia solo il tipo di arma, il shotgun, meglio non trovarselo alle spalle, un colpo può togliere abbastanza energia.

MACHINE GUN GUARD

Fa sempre parte della famiglia delle guard, ma è armata con un fucile mitragliatore, può essere fastidioso anche dalla lunga distanza, questa, come tutte le altre guard si elimina solitamente con un colpo solo.

ENFORCER

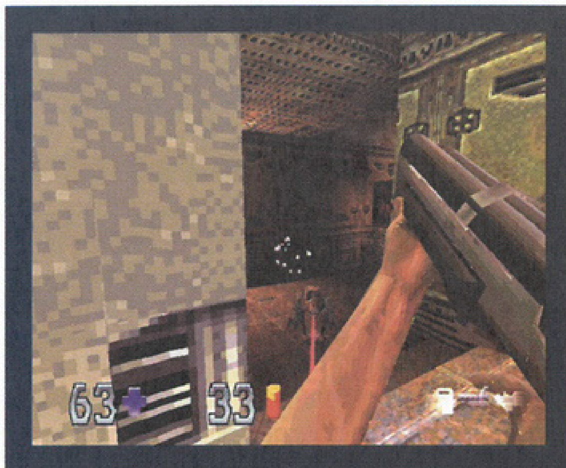
È più lento nei movimenti delle guard, ma è molto più pericoloso: armato di mitragliatore ha una buonissima mira, se vi avvicinerete tenterà di colpirvi con un pugno, dandovi più tempo per reagire. Per abbatterlo servono almeno 2 colpi di shotgun, ma se colpito di striscio resisterà piu a lungo, talvolta gli si inceppa l'arma, cercate di approfittarne, in ogni caso una volta eliminatolo non stategli davanti dato che in uno spasmo post mortem potrebbe sparare ancora una raffica.

NEMICI

GUNNER
Uno dei più numerosi avversari, sicuramente pericoloso dato che è armato sia con un lanciagranate che con un machinegun. Utilizza alternativamente la due armi, e se è possibile che non vi colpisca con le granate difficilmente vi mancherà con il mitragliatore. Osservandolo attentamente si può notare che arma sta per usare e comportarsi di conseguenza, per esempio per usare il mitra si ferma, alza il braccio destro e apre la bocca di fuoco, a questo punto dovrete già essere al riparo. È consigliabile sfruttare l'utilizzo sconsiderato che fa delle granate per fargli colpire altri avversari, causa principale delle risse fra Strogg, a quel punto defilatevi e lasciate fare a loro.
Si muove abbastanza velocemente e per essere eliminato deve essere colpito almeno due volte da un shotgun.

BERSEKER
Simile al Gunner come stazza fisica e resistenza si comporta però in maniera completamente diversa, può solo affrontarvi in un corpo a corpo, è quindi consigliabile colpirlo da lontano per evitare il temibile pugno con il braccio meccanico, è da tenere presente che il Berseker corre molto velocemente evitando abilmente i vostri colpi.

IRON MAIDEN
La ragazza non scherza, quando si tratta di picchiare non si tira certo indietro, da lontano cercherà di colpirvi con il preciso lanciamissili, da vicina sfodererà una serie di pugni degni di un pugile che non mancheranno di togliervi gran parte dell'energia. Come nemico è tra i più statici, si muove camminando lentamente ed emette un suono caratteristico quando attacca. È abbastanza facile da abbattere.



a destra e salite per le scale a sinistra. Facendo attenzione ai nemici al piano superiore salite sull'ascensore e giungerete nella parte alta della stanza con l'acido, proseguite ed entrate nell'unica porta sulla destra, nuovo loading e subito dopo la porta attenzione all'Enforcer che vi aspetta sulla sinistra. Facendo attenzione a un area segreta in corrispondenza dell'angolo a destra che cela un fastidioso Dog andate verso la vetrata, fatela esplodere o fate il giro leggermente più lungo per arrivare al sistema di controllo molto ben difeso. Raccogliete la chiave Blu. L'obiettivo primario è stato completato. Ora cambieranno i vostri ordini: Usare la chiave blu per rientrare nella base aliena.
Quando tornerete nella stanza con l'acido saltate giù, raccogliendo l'armatura, e tornate all'area all'aperto, attenzione perché saranno spuntati dei Flyer, una volta eliminati entrate nella porta sulla destra, da aprire con la chiave Blu.
Facendo attenzione al Gunner appostato in alto fate piazza pulita dell'ultima area, salite tramite l'elevatore e concludete il livello.

LOCATION
Installation
CURRENT ORDERS
Trovare l'area di detenzione
OBIETTIVI MISSIONE
Obiettivo Primario Completato
AVVERSARI 32 **SEGRETI** 2

Siamo tornati alla location Installation, schiacciate immediatamente il pulsante a terra di fronte a voi, che comanda il ponte levatoio dall'altra parte della grata. Correte ora sulla sinistra, nel dedalo di porte e corridoi fino a giungere nuovamente nell'area all'aperto con il ponte crollato, dove saranno spuntati alcuni Flyer (fate attenzione a non cadere di sotto o dovrete ripetere il lungo giro), ed entrate nell'ingresso sulla destra.
Passate sul ponte levatoio appena abbassato e proseguite per i vari corridoi, giunti in una stanza di notevoli dimensioni salite sull'ascensore sulla sinistra e il gioco è fatto.

MISSION 2

LOCAZIONI
Detention Centre, Security Complex, Guard House, Torture Chambers, Grid Control.

LOCATION
Detention Centre
CURRENT ORDERS
Infiltrarsi nel Secutiry Complex
OBIETTIVI MISSIONE
Distruggere la Security Grid che protegge il Power Facility
AVVERSARI 23 **SEGRETI** 2

Eliminate i due Enforcer sulle rampe a lato e proseguite nella stanza successiva, incontrerete il primo Tank, armatevi di tutto punto e cercate di rimanere nascosti dietro ai pilastri, colpendo il Tank con colpi brevi e precisi, le bombe che troverete qui potrebbero essere molto utili, ma con un po' di pazienza qualunque arma va bene.
Una volta eliminato il Tank scendete la lunga rampa di scale a sinistra e, una volta eliminati i due coriacei Gladiator raccogliete la chiave Gialla, tornate in cima alla scala e imboccate la pesante porta a sinistra.
Una volta affrontato il corridoio uno schermo vi separa da una corte interna, procedete con cautela facendo attenzione ai nemici appostati in alto ed entrate nella porta sulla sinistra, salite tramite l'elevatore e disattivate i laser gialli. Ora avete libero accesso all'area di detenzione, tornate quindi alla corte sottostante ed entrate nella seconda porta.
Avanzate e passate a destra, entrando nella stanza con un'enorme grata sul pavimento, premete il pulsante in basso a destra che disattiverà i laser in protezione del Quad Damage e proseguite su per le scale facendo attenzione al Gunner appostato sopra all'architrave della porta.
Tornate dal Quad Damage, raccoglietelo e fate piazza pulita dei nemici nell'area di detenzione. Cercate di avanzare tempo in modo da sfruttare l'effetto Quad Damage anche nell'area immediatamente successiva, dove vi aspetta un congruo numero di Gladiator e Gunner. Arrivati in fondo noterete una porta simile a quelle delle celle chiusa ulteriormente da alcuni laser, disattivate i laser agendo su di un pulsante nel corridoio sulla vostra sinistra (stando di fronte alla porta). All'interno troverete molti rifornimenti e un Power Shield, tornate in cima, ed entrate nella porta di fronte a voi.



LOCATION

Security Complex

CURRENT ORDERS

Trovare la Security Piramid. Trovare entrambe le chiavi di accesso

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Security Grid che protegge il Power Facility

AVVERSARI 41 **SEGRETI** 1

Tre Enforcer come accoglienza! Niente male, ignorate le due porte laterali e proseguite dritti. Arrivati nella stanza a tre piani scendete la rampa di scale e proseguite, ecco la Piramid!, vi servono entrambe le chiavi, ma una di esse è stata presa da un altro Marine Spaziale, spetta a voi trovarlo nelle Torture Chambers. Tornate nella stanza a tre piani e salite fino al piano superiore, imboccate la porta a sinistra, premete sul computer e disattiverete il laser di protezione.
Tornate all'inizio del livello, quello delle tre porte per intenderci ed entrate in quella alla vostra destra, proseguite nel lungo tunnel, fino all'area all'aperto, di fronte a voi troverete una porta, entrateci.

LOCATION

Guard House

CURRENT ORDERS

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Security Grid che protegge il Power Facility

AVVERSARI 42 **SEGRETI** 1

Entrate nell'area detentiva, salite sull'elevatore e girate a sinistra, nella stanza successiva scendete la scala a chiocciola e proseguite, corridoio, area all'aperto, corridoio.
Affrontate la prima scaletta in discesa e girate immediatamente a sinistra, nel locale sottostante accedete alle grotte rocciose fino a giungere in una nuova area all'aperto.
Il vostro scopo è quello di premere un pulsante che si trova esattamente dietro il Tank, invece di cercare di abbatterlo potete provare ad aggirarlo, premendo il pulsante di corsa e rifugiandovi immediatamente nella porta appena aperta. Dopo le solite guardie di rito





impossessatevi della Red Piramid Key e tornate all'inizio delle grotte, salite al piano superiore e tornate all'inizio del Security Complex.

LOCATION

Security Complex

CURRENT ORDERS

Un altro Marine ha perso la Piramid Key. Trovatelo nelle Torture Chambers

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Security Grid che protegge il Power Facility

AVVERSARI 41 **SEGRETI** 1

Ad attendervi ci saranno un buon numero di elementi Strogg, cercate di stare coperti ed eliminarli, ora tornate al corridoio di fronte a voi, e giungete al punto di inizio, quello delle tre porte per intenderci. Ora entrate in quella di fronte a voi, premete il pulsante in fondo al corridoio e attivate il ponte levatoio, entrate e troverete in fondo alle scale un Tank ad attendervi, con l'utilizzo delle bombe a mano non sarà difficile eliminarlo ed entrare nella porta successiva.

LOCATION

Torture Chambers

CURRENT ORDERS

Un altro Marine ha perso la Piramid Key. Trovatelo nelle Torture Chambers

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Security Grid che protegge il Power Facility

AVVERSARI 17 **SEGRETI** 1

Eliminate il tank che vi attende nei pressi dell'elevatore, cercate in giro le ricariche e l'Hyperblaster, premete il pulsante e scendete al piano inferiore.
Premete il pulsante e aprite la porta, eliminate i Gunner, non scendete la rampa di scale ma proseguite nella parte sopraelevata entrando nella porta contrassegnata dalla scritta "Cell Block A" , se vi avvicinerete alla porta vicina vi sarà richiesto un Security Pass, che dovrete trovare all'interno delle celle.
Eliminate il Tank e cercate di eliminare anche quello che si muove pesantemente sotto di voi, magari con un sapiente utilizzo delle bombe a mano.

NEMICI

MEDIC

Armato con un blaster è abbastanza coriaceo e veloce, ma la caratteristica principale che lo contraddistingue è la capacità di resuscitare gli Strogg morti: soluzioni? Distruggere i corpi degli strogg eliminati e eliminare velocemente questo individuo.

GLADIATOR

Uno dei più pericolosi bipedi che incontrerete, armato con Railgun e Tenaglia è molto pericoloso da lontano, se non altro per la mira fenomenale e per la potenza dell'arma. È molto più abbordabile da vicino, quando sarete a pochi metri da lui cercherà di colpirvi con l'artiglio a tenaglia, allontanatevi a fate fuoco, tornate sotto e quando cercherà di colpirvi riallontanatevi e sparate, in questo modo si evita di fargli usare il Railgun.
Il gladiator è decisamente coriaceo e discretamente veloce nei movimenti.

FLYER

Il più piccolo nemico e probabilmente uno dei più odiati, attacca solitamente in gruppi di tre quattro componenti, si muove velocemente ed è armato con due blaster laser i cui colpi sono velocissimi. Nel caso si trovi vicino a voi non sparerà ma tenterà di colpirvi con le sua ali taglienti, la sua resistenza al fuoco è scarsa, ma la notevole velocità con cui si muove potrebbe crearvi non pochi problemi.

ICARUS

Un umanoide con un jet pack sulle spalle, armato anch'esso di laser è molto coriaceo, attacca solitamente in gruppi di tre ed è difficile da abbattere, anche se si muove molto più lentamente del Flyer.

NEMICI

ARACHNID

Solo poche volte vi troverete a fronteggiare Strogg di questo tipo, ma ogni volta dovrete ringraziare per questa scelta dei programmatori, si tratta degli avversari decisamente tra i più coriacei e pericolosi. Armati di due Railgun si muovono relativamente piano, ma sono dotati di una mira fenomenale e di una rapidità di fuoco invidiabile. È consigliabile eliminarli con armi molto potenti o a sparo continuo in modo di diminuire al massimo i tempi di reazione.

TANK

Un vero e proprio colosso, quando cammina si sente vibrare il terreno, è estremamente lento ma molto pericoloso: è dotato di tre armi: blaster laser, mitragliatore e rocket launcher. Le armi sono utilizzate in ordine casuale e con un pochino di attenzione si può intuire il genere dell'arma che sta per usare. Data la sua lentezza si può colpire agevolmente anche con le granate, arma che difficilmente riuscirete a usare con avversari più rapidi.

DOG

Dalla forma molto simile ad un Dog, non si può certo dire che si tratti del migliore amico dell'uomo: riconoscibile grazie a un verso caratteristico è molto pericoloso, ed è necessario occuparsene al più presto una volta individuato, con la sua lunga lingua estensibile succhia velocemente tutta la vostra energia vitale. Uno sparo a bruciapelo con il fido Supershotgun dovrebbe bastare.



Una volta eliminato scendete al piano inferiore, buttatevi giu di sotto tranquillamente, frugando nelle celle troverete una piccola fessura in un muro, che cela un'area segreta con alcuni pacchi di Healt (presumo che in questo momento vi saranno molto utili). Ora procedete verso l'elevatore, salite anche sul secondo e facendo attenzione all'ennesimo Tank che vi attende raccogliete il pass cercato, proseguite nel vostro cammino, rifocillatevi e continuate oltre la camera di tortura, ora siete nella parte alta, quella sopra l'ingresso del blocco A, scendete di un livello buttandovi di sotto ed entrate nella porta precedentemente chiusa. Vi si prospetterà una stanza con un malcapitato su di una gabbia, è il malcapitato marine che ha preso la Purple Piramid Key, schiacciate il pulsante di fronte alla gabbia e raccogliete la chiave. Premete il pulsante dell'elevatore lì vicino, impugnate un'arma potente e scendete al piano inferiore dove vi aspettano due ferocissimi Arachnid. Ora il vostro obiettivo è di tornare al Security Complex, percorrete la strada a ritroso e il gioco è fatto.

LOCATION
Security Complex
CURRENT ORDERS
Usa le Piramid Key per aprire la piramide
OBIETTIVI MISSIONE
Distruggere la Security Grid che protegge il Power Facility
AVVERSARI 41 **SEGRETI** 1

Risalite le scale, il ponte levatoio sulla lava, fino ad arrivare allo spiazzo con le tre porte, entrate in quella alla vostra destra, arrivati nella stanza a tre piani scendete a terra e proseguite verso la piramide. L'obiettivo è ora quello di trovare la Security Grid all'interno della piramide. Tuffatevi nella voragine ed entrate nella porta.





LOCATION
Grid Control
CURRENT ORDERS
Trova e distruggi il computer di controllo della Security Grid
OBIETTIVI MISSIONE
Distruggere la Security Grid che protegge il Power Facility
AVVERSARI 15 **SEGRETI** 2

Questo livello è molto piccolo e la tattica serve a poco, armatevi di tutto punto facendo attenzione ai laser insidiosi, dopodiché salite al piano superiore tramite uno degli elevatori. Una volta eliminati i due Tank preparatevi alla festa, non vi dico altro.
Una volta uccisi tutti gli avversari tuffatevi nella botola apertasi al centro della piazza. Eliminate alcune guardie, salite al piano superiore, troverete una porta protetta da un campo di forza e un pulsante premete il pulsante e sparate ripetutamente alla struttura al centro della stanza che spara raggi laser, la porta ora è aperta, il vostro obiettivo è di trovare l'uscita ed eliminare ogni resistenza. Avanzate per il corridoio e uscite. La seconda missione è completa.

MISSION 3

LOCAZIONI
Powerplant, The Reactor, Toxic Waste Dump, Pumping Station 1, Pumping Station 2, Waste Disposal Area.

LOCATION
Powerplant
CURRENT ORDERS
Trovare il Reactor Core e disabilitarne i meccanismi di difesa
OBIETTIVI MISSIONE
Distruggere la Strogg Power Facility
AVVERSARI 24 **SEGRETI** 3

Dopo aver eliminato il Gunner davanti a voi cercate di sbarazzarvi degli Strogg che vi aspettano al piano inferiore, con un pochino di fortuna potrete sperare che si inneschi una rissa tra di loro. Dovete disattivare i laser che ostruiscono l'entrata.
Scendete al piano inferiore e cercate il pulsante per disattivare i laser che si trova sul retro della torre, pre-



metelo, scendete nella botola vicina, saltate le pozze di acido e salite con l'elevatore, raccogliete la chiave, percorrete il livello a ritroso, risalite al punto di partenza ed entrate nella porta precedentemente chiusa dai laser. Una volta percorso il corridoio illuminato girate a destra e scovate un Quad Damage nascosto in una porta segreta (dall'altra parte troverete un armor). Qui incontrerete le prime Iron Maiden, la tecnica consigliata è sempre la stessa aspettare che si inneschi una rissa ed eliminare i superstiti.

Scendete ed entrate nella porta sulla destra, fate esplodere le casse e proseguite, uccidete l'Arachnid ed entrate nella stanza dal pavimento esplosivo e buttatevi nel foro dal quale fuoriescono le esplosioni calcolandone bene il tempo. Uccidete tutte le Iron Maiden e premete il pulsante verde che disattiva i laser gialli del piano di sopra, sfruttate la ventola per risalire e terminate il livello.

LOCATION

The reactor

CURRENT ORDERS

Trovare il Reactor Core e disabilitarne i meccanismi di difesa

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Strogg Power Facility

AVVERSARI 40 **SEGRETI** 1

Appena giunti nel livello girate a sinistra, eliminate il Gladiator e aprite la porta, proseguite per il corridoio, la nuova stanza che si apre davanti a voi contiene il data CD, indispensabile per continuare la missione, una volta eliminati gli avversari avrete libero accesso al CD, ma quando lo raccoglierete si apriranno porte secondarie con altri nemici.

Risalite rapidamente e tornando sui vostri passi arrivate all'inizio del livello, ora dovrete affrontare il lato destra dello schema, entrate, percorrete il corridoio e giungerete in una nuova area con un corridoio protetto da leser blu, osservandoli potrete notare che si accendono alternativamente, calcolate il tempo e passate dall'altra parte. Salite sull'elevatore a destra, proseguite fino al successivo ascensore, premete il pulsante e scendete, aprite la porta a sinistra, e proseguite, una volta giunti nella stanza con il reattore al centro premete il pulsante subito alla vostra sinistra. Scendete al piano di sotto e aprite la porta sulla destra, proseguite per il corridoio, attraverso il fiume di lava ed entrate nella porta di fronte a voi. Giungerete dopo alcuni corridoi in una stanza con tubature di vario tipo, proseguite nel tubo più grande e sbucherete in una stanza con un foro verde al centro, buttatevi dentro.

LOCATION

Toxic Waste Dump

CURRENT ORDERS

Trovare e attivare le Coolant Pumps

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Strogg Power Facility

AVVERSARI 32 **SEGRETI** 2

La prima parte è a percorso obbligato, proseguite fino a giungere all'esterno in un lago pieno di acido, salite sull'elevatore alla vostra destra, entrate nella porta e percorrete il corridoio. Salite le due rampe di scale e prendete l'elevatore in fondo, giungerete nella parte alta del lago di acido verde, percorrete la passerella e arriverete in un centro di pompaggio, aprite la porta, girate a sinistra fino a trovare un pulsante protetto da una pesante grata, una delle barre si può distruggere sparandoci, una volta entrati premete il pulsante, uscite e proseguite di fronte a voi, dove si sarà aperta una nuova struttura, buttatevi di sotto, prendete il corridoio e la scala e giungerete alla fine del livello.

LOCATION

Pumping Station 1

CURRENT ORDERS

Trovare e attivare le Coolant Pumps

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Strogg Power Facility

AVVERSARI 25 **SEGRETI** 1

Giunti nel nuovo livello passate indifferentemente a destra o sinistra, entrambe le strade conducono alla stessa stanza, salite la rampa di scale, aprite la porta, salite al piano superiore, aprite la porta e imboccate la leggera salita, saltate sul cumulo di casse per ottenere il megahealth e proseguite in mezzo ai tubi sulla destra. (una fessura in uno dei tubi cela un passaggio segreto). Aprite le porte metalliche e svoltate sulla destra, premete il pulsante rosso lampeggiante, il vostro obiettivo sarà ora quello di proseguire verso la seconda pompa.

Imboccate la porta sulla sinistra, riconoscibile dalla grata con l'acido a terra

Altri nemici

Esitono altri avversari non dotati di nome proprio per identificarli, uno lo troverete circa a metà gioco, si tratta di una specie di Tank incastonato in un carrarmato gigante e armato di mitragliatori e lanciamissili, non dovrebbe essere difficile abbatterlo riparandosi dietro ai pilastri del livello.

Alto nemico è un bipede simile a un Mech che incontrerete verso la fine del gioco, è piuttosto coriaceo ma non molto pericoloso, cercate di affrontarlo da distanza in modo da evitare i suoi poderosi calci e i colpi del blaster.

MAKRON

Il mostro finale, si rivela in due forme diverse, entrambe temibili, nella seconda incarnazione ha un railgun al posto della testa e spara anche con il BFG10K, purtroppo non esistono tattiche sicure, sparate solo con ciò di più potente che avete.







LOCATION

Pumping Station 2

CURRENT ORDERS

Trovare e attivare le Coolant Pumps

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Strogg Power Facility

AVVERSARI 25 **SEGRETI** 1

La parte iniziale del livello è a senso unico, proseguite fino al primo bivio ed entrate nella porta a destra, andate fino alla stanza di pompaggio e premete il pulsante rosso, ora la vostra missione è quella di tornare al Reactor. Tornate al bivio e buttatevi nella voragine di sotto, percorrete i tunnel fino a una grossa stanza con una colonna centrale, entrate nel passaggio a sinistra, proseguite e salite sull'elevatore, arriverete in una parte sopraelevata della stessa stanza dove avete premuto il pulsante di attivazione della pompa 2, raccogliete la chiave verde e tornate nuovamente al bivio.

Aprite la porta con la chiave verde, saltate la pozza di acido e salite le scale, eccovi giunti nuovamente alla fine del livello.



LOCATION

Waste Disposal area

CURRENT ORDERS

Ritornare al reactor

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Strogg Power Facility

AVVERSARI 9 **SEGRETI** 1

Rimanete sulla parte sospesa, ed entrate nell'edificio a sinistra, premete il pulsante sulla sinistra che attiva la piattaforma mobile, entrate nella serie di porte e corridoi fino all'arrivo al livello Reactor.

LOCATION

The Reactor

CURRENT ORDERS

Ritornare al Reactor

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere la Strogg Power Facility

AVVERSARI 40 **SEGRETI** 1

Seguite l'andamento dei tubi e buttatevi di sotto, giungerete nella stanza con una moltitudine di tubature, e aprite la porta e tornate all'area centrale di reactor, quella con la lava, proseguite sempre dritti fino a giungere nella stanza del reattore.

Ora la missione è quella di trovare una via nella Defence Installation, salite sull'elevatore ed aspettate che la porta esploda, entrate e salite sull'elevatore con le luci di colore verde, la missione 3 è completa.

MISSION 4

LOCAZIONI

Defence Command, Research Lab, Gravity Booster

LOCATION

Defence Command

CURRENT ORDERS

Trovare e distruggere i computer di controllo della Laser Grid

OBIETTIVI MISSIONE

Distruggere il Gravity Booster

AVVERSARI 27 **SEGRETI** 1

Dopo aver eliminato gli avversari nella piazzola iniziale entrate nell'edificio, una volta entrate dirigetevi verso la porta a destra, proseguite per i corridoi fino ad arrivare in una stanza piena di tank, sbarazzatevene, entrate nella porta a sinistra e salite sull'elevatore, apparirete al piano superiore della medesima stanza. Non considerate la porta protetta dai laser, ma cercate una seconda porta sul retro. Nella nuova stanza entrate nella prima porta a sinistra, la unica accessibile fino a giungere in una piccola cella con le grate alla finestra e distruggete i computer, (rompete le due pareti laterali con dei simboli rossi), l'obiettivo ora è quello di trovare l'entrata per il Research Lab,

tornate alla grande stanza centrale ed entrate nella porta prima protetta dai laser resa finalmente utilizzabile.

LOCATION
Research Lab
CURRENT ORDERS
Trovare la repair facility e rubare la Commander's head una volta trovata
OBIETTIVI MISSIONE
Distruggere il Gravity Booster
AVVERSARI 34 **SEGRETI** 2

Premete la tastiera dal computer alla vostra destra in modo da aprire la porta innanzi a voi, ne usciranno 2 Dog, eliminateli e preparatevi a orientarvi in un vero e proprio dedalo. Inizialmente incontrerete una porta che richiede un'autorizzazione di livello 2, proseguite oltre e al bivio girate a sinistra, percorrete la serie di corridoi e stanze fino ad arrivare a un computer, premete la tastiera e otterrete l'autorizzazione di livello 1. Tornate ora al bivio ed entrate nella porte di fronte a voi, proseguite fino all'ascensore e scendete.
Cercate un altro computer che comanda il Maintenance Bridge senza entrare in nessuna porta, una volta premuto, sempre mantenendo la sinistra, entrate nella prima porta che trovate, aspettate che il ponte sulla lava si attivi a salitevi, prima della fine del ponte notate due nicchie sulla sinistra con rispettivo pulsante, premeteli e avrete libero accesso ai livelli 2 e 3. Dopo aver premuto i pulsanti tornate indietro fino alla stanza di comando del Maintenance Bridge, ed entrate nella porta sulla sinistra, quella marchiata da una scritta Repair, salite al piano superiore e raccogliete la Commander's Head.
La vostra missione è ora quella di ritornare al Defence Command e usare la Commander's Head per ottenerne l'accesso.
Uscite dalla sezione Repair e tornate all'inizio del livello girando alla vostra sinistra e percorrendo la strada a ritroso.

LOCATION
Defence Command
CURRENT ORDERS
Trovare l'entrata per la Gravity Booster area
OBIETTIVI MISSIONE
Distruggere il Gravity Booster
AVVERSARI 27 **SEGRETI** 1

Giunti nella parte alta del livello scendete al piano inferiore ed entrate nella porta coperta da un tunnel, percorrete il corridoio blu, nel nuovo spiazzo entrate nella porta di fronte a voi, quella dall'altra parte della stanza. Si presenterà un identico corridoio blu e una identica stanza, salite al piano superiore ed entrate nella porta alla vostra destra.

LOCATION
Gravity Booster



CURRENT ORDERS
Eliminare il guardiano, usare gli Antimmater Code per distruggere il Gravity Booster
OBIETTIVI MISSIONE
Distruggere il Gravity Booster
AVVERSARI 23 **SEGRETI** 0

Aprite la porta ed entrate nella stanza con una botola di forma circolare al centro, salite nella parte alta ed eliminate gli avversari, raccogliete l'Health pack e si aprirà la botola, eliminate i Flyer e proseguite per la porta a sinistra. Salite sulla passerella e attendete di arrivare in fondo, seguite porte e corridoi fino ad arrivare a una stanza immensa, eliminate il bipede facendo molta attenzione ai calci e raccogliete al A-



ITEMS

AMMO
Sono le ricariche per le varie armi e ne esistono di 6 tipi: cartucce, proiettili, celle energetiche, proiettili di uranio, granate e razzi. Si possono trovare per terra o nel corpo dei nemici uccisi. Se ne può portare un numero massimo per tipo.

ARMOR
Si divide in Flack Jack, Combat Suit e Body Armor. Si tratta di armature che proteggono la vostra energia vitale, possono sommare le rispettive resistenze raccogliendone più di una o raccogliendo le appostite ricariche dette Armor Shards. Ogni armatura difende in maniera diversa dai vari attacchi che potrete subire.

HEALTH
La vostra energia vitale, esistono due pacchi per le ricariche uno che vi ripristina una quantità limitata di energia e un secondo, molto piu raro che ne ripristina grandi quantità.

BANDOLIER
Indossare questo corpetto significa incrementare la capacità di carico del vostro marine per quanto riguarda il numero massimo di munizioni.

AMMO PACK
Uno zaino che contiene piccole quantità di vari tipi di munizioni.

ENVIRONMENT SUIT
Indossata si rivela simile a una tuta da sub, ma vi protegge dall'azione della lava e degli acidi che troverete in molte pozze nelle terre di Strogg.



M Bomb. Si apriranno molte nicchie che contengono Health pack, e una con un teletrasporto, entrateci: spunterete in un'altra parte del livello, dopo aver eliminato il numeroso gruppo di accoglienza salite su uno degli elevatori lì vicini fino ad arrivare nella parte centrale con un secondo teletrasporto, non dimenticate di schiacciare il pulsante lì di fronte e poi entrate. Ora dovrete allontanarvi dall'area molto velocemente. Al di là del teletrasporto troverete la White Key, raccoglietela, salite le scale e tornate all'inzio del livello, uscite e tornate al Defence Command.

LOCATION
Defence Command
CURRENT ORDERS
Trovare l'uscita ed eliminare ogni residua resistenza
OBIETTIVI MISSIONE
Obiettivo primario completo
AVVERSARI 27 **SEGRETI** 1

Solita stanza e solito percorso, entrate nella porta sotto al tunnel e arrivate nella stanza centrale, facendo attenzione al nemico che spunterà dal pavimento entrate nella porta sul retro dello schermo, alla vostra sinistra, percorrete il corridoio dal pavimento viola e una volta entrati nella stanza con l'acqua entrate nella porta centrale, percorrete il breve corridoio e uscite.

MISSION 5

LOCAZIONI
Inner Chamber, Final Showdown

LOCATION
Inner Chamber
CURRENT ORDERS
Inseguire Makron attraverso le Chamber
OBIETTIVI MISSIONE
Trovare ed eliminare il Strogg Leader
AVVERSARI 15 **SEGRETI** 0

Scendete le scale, avvicinatevi alla porta e poi allontanatevi per non essere colpiti dai laser, eliminate ogni resistenza nel corridoio circolare e premete il pulsante nel retro della parte opposta all'entrata. Salite al piano superiore, disattivate il force field giallo premendo i due pulsanti sulle passerelle a lato e salite. Attraversate la passerella sulla lava, premete i due pulsanti protetti dai laser blu e salite sulla pedana.

LOCATION
Final Showdown
CURRENT ORDERS
Uccidete Makron
OBIETTIVI MISSIONE
Trovare ed eliminare il Strogg Leader
AVVERSARI 2 **SEGRETI** 0

Cercate una porta attualmente chiusa e memorizzatene la locazione, vi servirà tornarvi velocemente tra pochi istanti. Una volta raccolte tutte le munizioni salite su uno degli elevatori e preparatevi alla battaglia finale. Quando avrete eliminato Makron tornate alla porta al piano inferiore e cercate il meccanismo per l'autodistruzione, una volta attivato salite sulla navicella nell'hangar e terminate vittoriosamente Quake2.

PSW **Daniele Borgna**



ARMI

GRENADE LAUNCHER
Completamento delle Grenades, si tratta di un'arma che usa come munizioni le granate utilizzabili anche a mano, i vantaggi sono molti, dal tempo di ricarica molto ridotto rispetto al lancio a mano, fino alla possibilità di lanciare più granate. Anche il raggio di azione si allunga, arrivando particolarmente lontano se si agisce adeguatamente sull'alzo. Sconsigliato come tutte le armi esplosive negli scontri a bruciapelo, molto utile invece per colpire i nemici ai piani inferiori o, agendo di rimbalzo, dietro gli angoli.

ROCKET LAUNCHER
Una delle migliori armi, specie in multiplayer, purtroppo in single player è relativamente raro, sconsigliato nel combattimento ravvicinato è invece ottimo per il combattimento a distanza, l'esplosione infatti può provocare danni anche se il nemico non è colpito direttamente, ma solo di striscio. Il tempo di ricarica è molto breve, inutile dire che la potenza di un paio di rocket è distruttiva per quasi tutti i tipi di nemici.
Un uso speciale del Rocket launcher molto utilizzato nelle sessioni multiplayer via Internet è il Rocket Jumping, permette di saltare molto più in alto raggiungendo luoghi altrimenti inaccessibili, oppure per anticipare un avversario in un determinato punto. La teoria è molto semplice, effettuare il salto in realtà però si rivela più complicato e pericoloso. Si tratta di correre verso il luogo che volete raggiungere, quando sarete a pochi passi, senza smettere di correre, volgete lo sguardo verso il basso e premete il pulsante del fuoco e contemporaneamente quello del salto, sfrutterete così l'onda d'urto dell'esplosione e verrete catapultati molto in alto. Con una tecnica molto simile e calcolando adeguatamente i tempi si possono sfuttare le esplosioni delle Granate, un solo consiglio per entrambi i casi, non provateci neppure se avete meno del 50% di energia.

HYPERBLASTER
Un fucile mitragliatore a ricarica energetica, le ricariche sono molto particolari e abbastanza rare, se poi aggiungiamo che sono le stesse ricariche del Power Shield vediamo che raramente si potrà utilizzare questa arma. L'Hyperblaster si rivela molto potente e distruttivo, e sembra parallizzare il nemico mentre è colpito dalla raffica, è quindi utilissimo per mostri come Arachnid e Gladiator, data l'elevata velocità nello sparo e nelle ricariche le Celle di energia si prosciugheranno in pochi secondi, ma se utilizzato a modo potrà cavarvi da qualche pasticcio. Il consiglio è di utilizzarlo solo per gli Strogg più potenti.

RAILGUN
Un fucile di precisione dal colpo rapidissimo ma dalla ricarica molto lunga, spara proiettili di Uranio a velocità supersonica che tracciano una caratteristica scia azzurra a spirale. L'arma è ottima per colpire a lunga distanza, i nemici più deboli saranno disintegrati al primo colpo, ma anche i più forti non potranno resistervi per molto.
Il colpo non si ferma solitamente al primo bersaglio, ma prosegue alle spalle di esso permettendovi di infilare più nemici in un colpo solo.
È molto difficile da usare in multiplayer, se non altro perché richiede una precisione assoluta, basta mancare l'avversario di pochi centimetri e il danno sarà nullo.

BFGIOK
Più che un'arma una rarità, sarà difficile trovarlo nel corso del gioco, nel caso fortunato nel quale lo troviate preparatevi alla distruzione totale: lancia una sfera di energia che viaggia lentamente nella direzione prescelta, ogni cosa toccata dalla sfera si disintegra all'istante, il bello è che dal centro della sfera partono dei raggi laser che vanno a colpire tutti i nemici nelle vicinanze. In pratica l'arma definitiva, praticamente nessuno le può resistere, purtroppo brucia un sacco di celle di Energia per ogni singolo colpo e la ricarica è molto lenta.

BLASTER
Arma standard, ne sarete dotati sin dall'inizio, utile solo per i primissimi avversari. Non viene praticamente mai usata, può essere utile per illuminare ambienti e per uccidere nemici che non vi possono raggiungere in modo da risparmiare preziosi proiettili. Non utilizza nessun tipo di munizioni e quindi è a carica infinita.

SHOTGUN
La prima arma degna di tal nome che troverete dopo pochi metri percorsi sul pianeta alieno, spara un colpo singolo, il tempo di ricarica è breve e utilizza cartucce. Il suo utilizzo è produttivo solo contro gli avversari più piccoli, guardie o flyer, lo sparo è di dimensioni ridotte e quindi si rivela adatto anche sulla media distanza, appena troverete il fratello maggiore però questa arma la dimenticherete.

SUPER SHOTGUN
Come dicevamo il fratello maggiore del Shotgun, in pratica si tratta di due Shotgun affiancati, il tempo di ricarica è molto più alto rispetto all'arma precedente, la potenza di fuoco è media, con un paio di colpi spazzerete via gran parte degli avversari, la rosa dello sparo è molto ampia, caratteristica che ne rende inadatto l'utilizzo sulla lunga distanza ma che riduce di molto le possibilità di errore di mira sulla breve distanza. Il consiglio è quello di avvicinarsi all'avversario fino ad arrivare a pochi centimetri in modo da investirlo con tutta la potenza, di allontanarsi per la ricarica e di ripetere il procedimento per quasi tutti i tipi di avversari.
Le Guards saranno polverizzate da un colpo di questi, per Enforcer, Gunner e Berseker basterà un paio di colpi ben assestati. L'arma si rivela ottima anche per Flyer, Icarus e Iron Maiden. Per nemici di potenza superiore conviene andare oltre in questa lista. Il proiettili sono le stesse cartucce dello shotgun.

MACHINEGUN
Fucile mitragliatore, nulla di speciale se non la buona frequenza di tiro, l'utilizzo si rivela difficoltoso dato che le vibrazioni dell'arma potrebbero nuocere alla vostra mira. Va bene per martellare nemici fastidiosi in modo da impedirgli di controbattere, vi serviranno però molti colpi. Utilizza proiettili specifici per fucili mitragliatori.

CHAINGUN
Una versione potenziata del Machinegun. È in assoluto l'arma che più rapidamente prosciuga le vostre riserve di munizioni, qualunque cosa investita dal campo di azione di questa arma viene disintegrato in pochi secondi. Normalmente ne sconsiglio l'uso, se non altro per la capacità di fare fuori del tutto i proiettili e per il tempi di reazione molto lunghi: solo quando le canne sono a una adeguata velocità di rotazione il Chaingun si permette di fare fuoco, anche quando lascerete il grilletto una trentina di colpi usciranno ancora dalla bocca di fuoco.

GRENADE
La granata ha una notevole forza esplosiva, va lanciata a mano calcolandone bene i tempi per la detonazione. Con le granate si possono effettuare dei piccoli giochi di sponda, ma non pensate che rotoli più di tanto, a dispetto della forma sembra abbastanza restia a rotolare alla base di scale e discese.
Calcolando adeguatamente i tempi potrete farle esplodere ancora in aria, colpendo al volo i vostri avversari. L'operazione completa per il lancio dura alcuni secondi, è sconsigliata quindi in caso vogliate sparare a raffica.

ITEMS

QUAD DAMAGE
Una gioia per tutti i giocatori, una volta raccolto, per trenta secondi, tutti i danni delle vostre armi saranno quadruplicati, il giocatore che lo raccoglie sarà riconoscibile da tutti gli altri per la colorazione particolare e dall'alone luminescente che lo circonderà per tutti i 30 secondi. È necessario fare attenzione all'utilizzo delle armi esplosive a bruciapelo per non morire nell'esplosione potenziata.

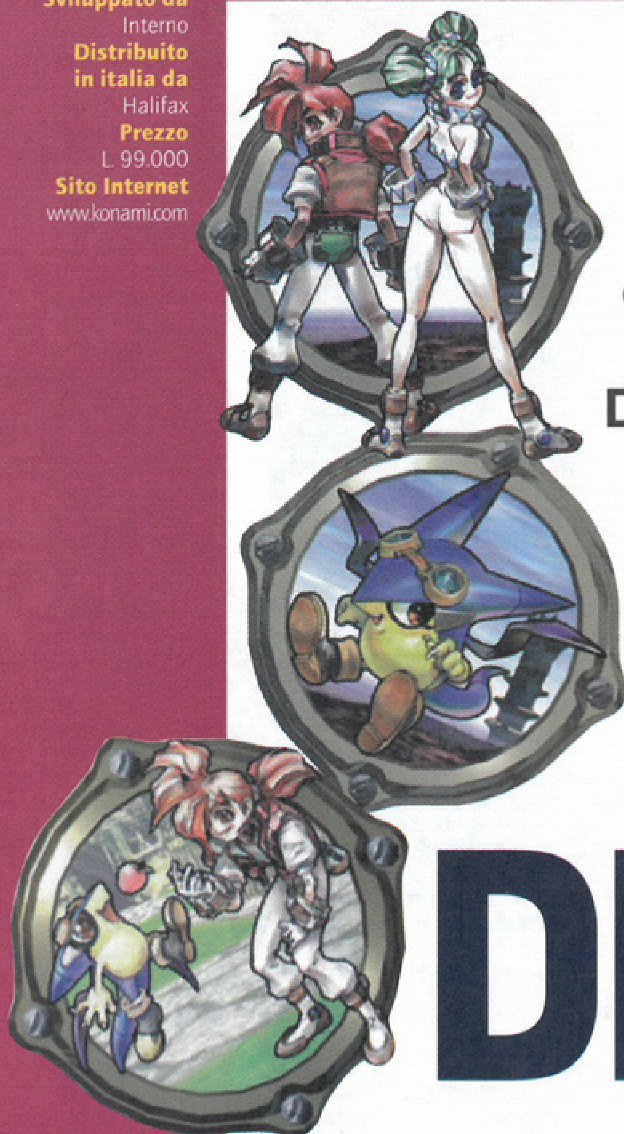
INVULNERABILITY
Questo power up vi dona invincibilità per 30 secondi, normalmente si sarebbe tentati di accanirsi su tutti gli avversari, ma forse conviene utilizzarlo per attraversare zone molto popolate o difficili senza sprecare un numero enorme di munizioni, a voi la scelta.

MEGA-HEALTH
Una volta raccolto la vostra energia aumenterà di 100 unità, fino a un massimo valore di 200. Attenzione però, dopo pochi secondi l'energia comincerà a calare inesorabilmente fino a raggiungere nuovamente il limite massimo di 100.

SUPER ADRENALINE
Porta a 100 la vostra energia, a qualunque valore vi troviate, in modo permanente.

POWER SHIELD
Scudo molto potente, quando sarete colpiti calerà la potenza dello scudo senza diminuire la vostra Health, lo svantaggio è che lo scudo sarà resistente tanto quante saranno le cell pack che avrete raccolto. Una volta esauritosi non avrete più colpi da sparare con l'Hyperblaster.

Prodotto da
Konami
Sviluppato da
Interno
Distribuito in italia da
Halifax
Prezzo
L. 99.000
Sito Internet
www.konami.com



Nel vostro catalogo videoludico personale non sono inclusi né Final Fantasy VII, né Lunar, né tantomeno Parasite Eve? Ottimo! E' allora giunto per voi il momento di tuffarvi nel magico mondo di Azure Dreams. Dopo una tale affermazione dubito che qualcuno proseguirà nella lettura della soluzione...

AZURE DREAMS

Debbo, purtroppo, premettere che il titolo Konami poco si presta a una soluzione che conduca il lettore, passo per passo, verso l'epilogo del gioco. La generazione assolutamente casuale dei dungeon, benché aggiunga una buona dose di varietà ad **Azure Dreams**, *comporta infatti l'assoluta impossibilità di stabilire un "piano di gioco" fisso. La soluzione che avete sotto gli occhi avrà, pertanto, come obiettivo principe quello di fornirvi tutto quanto vi possa servire per avventurarvi senza alcun timore nei dungeon popolati da orrendi e malvagi mostri di cui* **Azure Dreams** *abbonda.*

PROLOGO

L'inizio del gioco coincide con il vostro quindicesimo compleanno, data che, nella concezione degli abitanti del paese in cui vivete, decreta il raggiungimento della cosiddetta maggiore età. In casa, naturalmente, c'è grande euforia e, per l'occasione, è presente anche il saggio sacerdote Jorda che vi indicherà, dopo un lungo e noiosissimo discorso ricco di consigli piuttosto utili, che il vostro destino è quello di dirigervi alla famigerata Monster Tower. Qualche secondo dopo avrete, finalmente, la possibilità di girovagare come meglio crederete: ora siete adulti. Uscendo dalla dimora in cui avete trascorso quindici, lunghissimi anni vi ritroverete, liberi, per le strade della città (l'accezione del termine città non è dei più propri date le sue dimensioni...). Dedicate qualche tempo all'apprendimento dei movimenti base, tempo in cui potrete comodamente visitare ogni angolo del paese. Il numero di edifici è piuttosto elevato, ma vi sarà utile non



CODICI GAMESHARK

Denaro infinito
80012d5cffff
80012d5e05ff

Invulnerabilità
800834e0ffff

Salire di livello velocemente
800834d0ffff



tralasciarne nessuno. Entrate, parlate con tutti ed esaminate con attenzione gli interni delle costruzioni, giacché potreste trovare oggetti da raccogliere. Noterete dai discorsi da voi intrapresi con gli altri abitanti del villaggio, che tutti vi definiranno ancora un bimbetto e non vi daranno alcuna importanza. Per accattivarvi la stima dei compaesani avrete diverse possibiltà che esamineremo in dettaglio nel corso della soluzione: procedere e avanzare il più possibile nella Monster Tower, costruire edifici e riportare in città oggetti speciali, ovvero i Quest Item.

CONSIGLI GENERALI

Quando farete irruzione per la prima volta nella Monster Tower sarete deboli e inesperti. Con l'esperienza, ovviamente, il vostro livello salirà e con esso anche le vostre abilità di combattimento. I mostri che incontrerete inizialmente appartengono al genere del fuoco e possono, dunque, essere facilmente annientati dall'elemento opposto, ovvero dall'acqua. È importantissimo gestire al meglio le posizioni dei vostri alleati per evitare spiacevoli sconfitte contro orde di agguerriti nemici. Potete configurarne lo schieramento nel menu di selezione, oppure premendo R2 e L2. Qualora vi ritrovaste a corto di energia, appostatevi in un luogo sicuro ed eseguite ripetutamente questa semplice combinazione di tasti: triangolo più cerchio. Se invece il vostro problema non fosse inerente alla salute, ma alle finanze, vi converrà incaricare il falegname di costruire un tracciato per le corse, modo sicuro per guadagnare una non indifferente somma di denaro.

PROCEDERE DI LIVELLO

L'esperienza che acquisirete eliminando i mostri che popolano la Monster Tower, vi permetterà di salire di livello. In soldoni, maggiore sarà il vostro livello e maggiori saranno le vostre virtù. Niente di originale, ma ho preferito ricordarlo per quanti non fossero particolarmenti avvezzi agli RPG.

MOSTRI AL NOSTRO SERVIZIO

In *Azure Dreams* è possibile allevare dei mostri che, una volta cresciuti, potranno combattere ai vostri ordini. E tale pratica è tutt'altro che ardua. Gironzolando per i corridoi della Monster Tower vi capiterà sovente d'imbattervi in enormi uova. Non dovrete far altro che raccoglierle e farle schiudere in casa vostra, più precisamente nel Monster Hut. Naturalmente non tutte le uova che troverete genereranno un temibile mostricciattolo e, soprattutto agli inizi, vi converrà mantenere in servizio il fedelissimo Kewne. Gli alleati che, probabilmente, potranno aiutarvi maggiormente sono quelli del genere dell'acqua, poiché la torre pullula letteralmente di mostri del genere del fuoco. È altresì di vitale importanza assegnare un'adeguata magia alle vostre creature. Esiste, infine, la possibilità di avere due alleati contemporaneamente, possibilità che vi si presenterà solo nel caso in cui trovaste un secondo collare. Ma



OGGETTI

Lo spazio, purtroppo, è tiranno e impedisce di riportare tutti gli oggetti di Azure Dreams. Mi limiterò, dunque, a descrivere gli oggetti e le categorie, a parer mio, più importanti.

SWORDS

COPPER SWORD
Attacco: 2
Prezzo: 50g
Note: per quanto assai debole, è l'unica spada reperibile alla bottega del villaggio

IRON SWORD
Attacco: 2
Prezzo: 100g

STEEL SWORD
Attacco: 4
Prezzo: 150g
Note: economica e funzionale

GULFWIND SWORD
Attacco: 5
Prezzo: 400g
Elemento: vento

BLIZZARD SWORD
Attacco: 5
Prezzo: 400g
Elemento: acqua

FIRE SWORD
Attacco: 5
Prezzo: 400g
Elemento: fuoco

VITAL SWORD
Attacco: 5
Prezzo: 800g

GOLD SWORD
Attacco: 1
Prezzo: 1000g

SERAPHIM SWORD
Attacco: 8
Prezzo: 1.000g
Note: la spada di Guy

HOLY SWORD
Attacco: 7
Prezzo: 1.000g
Note: spada sacra che si dimostra tale raggiunto il valore +20

DARK SWORD
Attacco: 10
Prezzo: 1.000g
Note: è purtroppo afflitta da una maledizione che le impedisce di colpire con certezza i nemici

OGGETTI

SHIELDS

LEATHER SHIELD
Difesa: 1
Prezzo: 30g
WOOD SHIELD
Difesa: 2
Prezzo: 50g
COPPER SHIELD
Difesa: 4
Prezzo: 100g

IRON SHIELD
Difesa: 5
Prezzo: 150g
DIAMOND SHIELD
Difesa: 7
Prezzo: 1500g
SCORCHING SHIELD
Difesa: 5
Prezzo: 600g
Elemento: fuoco
STEEL SHIELD
Difesa: 6
Prezzo: 300g
EARTH SHIELD
Difesa: 5
Prezzo: 600g
Elemento: vento
ICE SHIELD
Difesa: 5
Prezzo: 600
Elemento: Acqua
LIVE SHIELD
Difesa: 5
Prezzo: 600g
MIRROR SHIELD
Difesa: 3
Prezzo: 1.000g
Note: riflette gli attacchi dei nemici

WAND

PARALYZE
Attacco: 1
Prezzo: 100g
Note: paralizza i mostri
WOODEN
Attacco: 1
Prezzo: 10g
GULF
Attacco: 1
Prezzo: 150g
Elemento: vento
LIFE
Attacco: 1
Prezzo: 1.000g
Note: dona energia eliminando nemici
SCARLET
Attacco: 1
Prezzo: 150g
Elemento: fuoco
MONEY
Attacco: 1
Prezzo: 1.000g
Note: regala denaro eliminando mostri
SEAL
Attacco: 1
Prezzo: 150g
Note: ruba le abilità dei mostri
TRAINED
Attacco: 1
Prezzo: 5.000g
STREAM
Attacco: 1
Prezzo: 150g
Elemento: acqua

non perdete inutilmente tempo per cercarlo: avere due alleati comporta più svantaggi che vantaggi.

ENIGMI

LA PISCINA CHIUSA

Recatevi alla piscina e parlate con il proprietario. Egli vi spiegherà che, avendo smarrito la Water Medal, la sua attività non può proseguire. Spinti dal desiderio di osservare le ragazze del villaggio in costume da bagno, voi accetterete di buon grado l'incarico di ritrovare tale oggetto. La Water Medal si trova al venticinquesimo livello della Monster Tower.

LA MALATTIA DI CHERRL

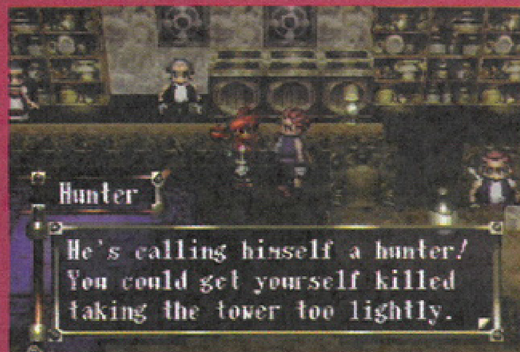
Dopo aver edificato l'ospedale su consiglio del dottor Hal, avrete la fortuna di conoscere Cherrl, una ragazza afflitta da una malattia praticamente incurabile. Appunto, praticamente incurabile perché un modo per guarirla c'è: giungere fino al ventottesimo livello della Monster Tower e raccogliere le erbe mediche.

DICIS TE AEDIFICARE...

Per conquistare il rispetto dei vostri compaesani (e delle vostre compaesane), dovrete, tra le altre cose, indossare i panni dell'urbanista e incaricare il solerte carpentiere di costruire edifici utili per la città. Sovente saranno proprio gli stessi abitanti a suggerirvi di realizzare tali opere, ma, nel caso in cui foste a corto di idee, potrete sempre recarvi da Jorda e sperare in un suo consiglio. Riporto nelle seguenti righe un elenco delle strutture disponibili.

HOUSE UPGRADE

Prezzo: 6000g
Un'espansione che vi permetterà di conservare trenta oggetti e che si rivelerà ben presto assolutamente indispensabile.





HOUSE UPGRADE #2

Prezzo: 60.000g
Potrete conservare ben sessanta oggetti e, udite udite, avere due compagne contemporaneamente. Niente male, eh?

MONSTER HUT UPGRADE

Prezzo: 4.000g
Il vostro Monster Hut potrà contenere nove alleati.

MONSTER HUT UPGRADE #2

Prezzo: 6.000g
Il vostro Monster Hut potrà contenere sedici alleati.

MONSTER HUT UPGRADE #3

Prezzo: 20.000g
Il vostro Monster Hut potrà contenere trentasei alleati.

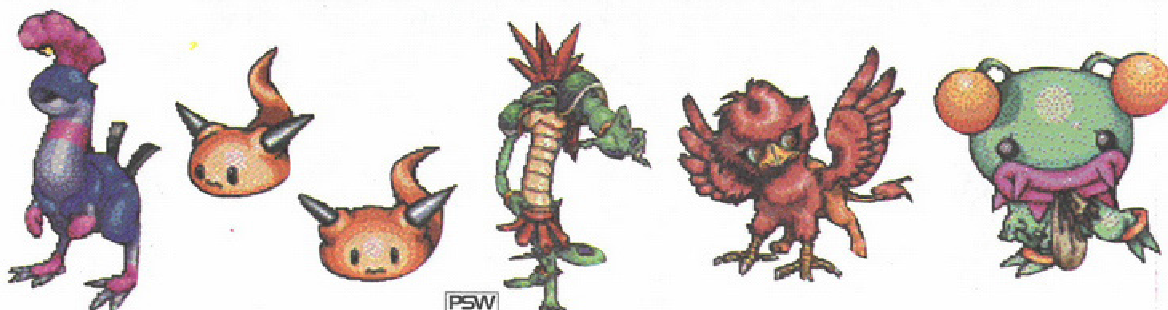
MONSTER HUT UPGRADE #4

Prezzo: 60.000g
Il vostro Monster Hut potrà contenere sessantaquattro alleati. Un acquisto decisamente sconsigliato a chi non ha intenzione di allevare tutti gli alleati presenti in *Azure Dreams*.

TEMPIO

Prezzo: 4.000g
Incredibilmente economico, ma in grado di donarvi il rispetto della cittadinanza.









CIRCUITO PER LE CORSE
Prezzo: 30.000g
Il circuito ospita gare dalle quali potrete trarre un ottimo profitto. In che modo? Naturalmente scommettendo...

FONTANA
Prezzo: 2.000g
Rende più acculturati gli abitanti ed è parte integrante del piano per la "conquista" dell'avvenente Nico.

LIBRERIA
Prezzo: 8.000g
Dovrete sostenere ripetuti colloqui con il dottor Hal per poter costruire questo edificio, ma è indispensabile per conoscere Mia.

BOWLING
Prezzo: 40.000g
Un centro dove si pratica il bowling. Nulla di strano se non fosse che sarà il sacerdote Jorda a suggerirvi di edificare questa struttura.

OSPEDALE
Prezzo: 4000g
È necessario per instaurare un rapporto con la malata Cherrl che voi, naturalmente, dovrete curare.

AZURE DREAMS AI RAGGI X

Quando ho inserito per la prima volta il CD di *Azure Dreams* nel drive, ho immediatamente arguito che quel dischetto ottico non conteneva un GDR di alto livello. Balza immediatamente all'occhio la scarsa cura posta nella realizzazione tecnica, di cui sono indice l'accompagnamento sonoro, composto da melodie monotone e poco coinvolgenti, non concilierà in alcun modo le sedute di gioco, e la grafica, che definire obsoleta sarebbe utilizzare un eufemismo. D'altra parte, dopo qualche ora di gioco, *Azure Dreams* fa vedere di che pasta è fatto. Come sempre accade nei GDR, anche nella produzione Konami il tempo amplierà sensibilmente la vostra libertà. Così, se inizialmente le vostre scorribande nella Monster Tower saranno da voi fatte con la sola compagnia di una spada (di infimo livello), uno scudo (il cui potere difensivo è scarsissimo) e un alleato (il fido Kewne), con il procedere del gioco avrete a disposizione una enorme quantità di oggetti, più o meno utili, potrete edificare costruzioni nel villaggio, avrete l'opportunità di ricercare la vostra anima gemella... Ritornando alle note negative, devo dire che queste non si limitano al solo aspetto tecnico. I combattimenti, per quanto ben studiati relativamente alle tattiche e all'utilizzo di oggetti e incantesimi, risultano poco esaltanti e, purtroppo, scanditi da un ritmo eccessivamente lento. Inoltre il sistema di controllo non è sempre all'altezza e, spesso, per eseguire una mossa elementare sarete costretti a ripetere più e più volte la procedura. D'altro canto, invece, la caratterizzazione dei personaggi è ottima, così come i dialoghi tra i personaggi non si dimostrano (quasi) mai noiosi. Insomma, *Azure Dreams* è un gioco che colpisce sin dai primi istanti il giocatore, nel bene e nel male. Nel bene: l'originalità, la varietà tutto sommato notevole e la profondità di gioco. Nel male: la grafica, il sonoro, il comparto tecnico in generale e la gestione dei combattimenti.



OGGETTI

CRYSTAL

FUOCO
Prezzo: 400g
Effetto: evoca un enorme lucertolone in grado di bruciare i nemici

VENTO
Prezzo: 200g
Effetto: vi teletrasporta in casa vostra

ACQUA
Prezzo: 400g
Effetto: riporta energia e Mana degli alleati al massimo livello

FRUITS

GEROPITA
Prezzo: 100g
Note: priva i mostri che ne mangiano di tutto il loro Mana

BIG PITA
Prezzo: 10g
Note: +100 MP

LEVA
Prezzo: 20g
Note: non avverrà nessun cambiamento di forma dopo la fusione

LAEV
Prezzo: 20g
Note: sottrae MP agli avversari

LIMIT
Prezzo: 100g
Note: intensifica temporaneamente l'attacco

LEOLAM
Prezzo: 100g
Note: ferma temporaneamente la naturale diminuzione del Mana

OLEEM
Prezzo: 100g
Note: chi lo mangia viene teletrasportato a casa

PITA
Prezzo: 5g
Note: +50 MP

TUMNA
Prezzo: 20g
Note: trasforma in rana

ROCHE
Prezzo: 5.000g
Note: trasforma i mostri in uova





OGGETTI

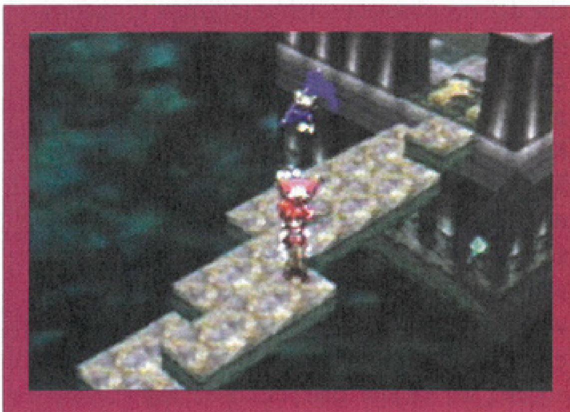
HERBS

HAZAK
Prezzo: 80g
Note: cura dopo gli attacchi
CURE-ALL
Prezzo: 200g
Note: guarisce qualunque cosa
HARASH
Prezzo: 10g
ANTICHAOS
Prezzo: 20g
SHOMURO
Prezzo: 80g
Note: cura dopo una difesa
ANTIDOTE
Prezzo: 15g
Note: combatte e annienta un veleno
HEALING
Prezzo: 0g
Note: si trova al ventottesimo livello ed è la via per la salvezza di Cherrl
MEDICINAL
Prezzo: 7g
Note: aumenta al massimo l'HP
ROEAM
Prezzo: 20g
Note: mirino
PARALYZE
Prezzo: 10g
Note: blocca i movimenti
WAKE-UP
Prezzo: 20g
Note: sveglia un alleato che dorme
POISON
Prezzo: 5g
Note: è velenosa

SEEDS

HAZAK
Prezzo: 500g
Note: aumenta la capacità d'attacco (+1)
LAR
Prezzo: 50g
Note: abbassa di un livello
LIGHT
Prezzo: 150g
Note: muta in fuoco il genere degli alleati
MAHELL
Prezzo: 50g
Note: incrementa temporaneamente la velocità
MAZARR
Prezzo: 200g
Note: aumenta il livello
SEA
Prezzo: 150g
Note: muta in acqua il genere degli alleati
SHOMURO
Prezzo: 500g
Note: aumenta il potenziale difensivo
SLOW
Prezzo: 50g
Note: diminuisce la velocità





TEATRO
Prezzo: 8.000g
In realtà di commedie e tragedie poco v'importa, ma lo stesso non si può dire di Vivian: per conoscerla dovrete infatti edificare un teatro.

CASINO
Prezzo: 100.000g
Dopo avervi saggiamente consigliato di costruire il bowling, Jorda vi spingerà verso l'edificazione di un casino. Non badate al fatto che il suo prezzo sia piuttosto alto, pensate piuttosto che, con questa struttura, potrete facilmente guadagnare moltissimo denaro grazie a roulette, slot machine e quant'altro caratterizzi un tradizionale casino.

CENTRO RICREATIVO
Prezzo: 30.000g
Il luogo dove gli abitanti del vostro villaggio potranno concedersi un po' di svago. Niente di particolarmente utile, insomma.

PALESTRA
Prezzo: 30.000g
Per mantenere prestante il proprio fisico non c'è nulla di meglio di una palestra. Peccato che sia una struttura assolutamente inutile...

IL VILLAGGIO

Ecco un elenco di quanto troverete nel villaggio. Ricordate che, prima di precipitarvi verso la Monster Tower, è decisamente conveniente, direi quasi indispensabile, visitare i luoghi indicati qui di seguito.

LA CASA
È il luogo in cui voi nascete e in cui, volenti o nolenti, ritornerete ogni volta che vi succederà qualcosa di spiacevole nella Monster Tower. Recatevi da vostra madre se volete in Pita Fruit, mentre, per controllari gli alleati, dirigetevi nel Monster Hut.

BAR
Il gestore di questo bar è assai disponibile e prodigo di consigli, ma badate bene di non dilapidare il vostro capitale in bevande perché potreste pentirvene.

IL TEMPIO
Se avete bisogno di consigli, questo è il luogo giusto. Il Sacerdote non mancherà mai di trasferire nel vostro cervello un pizzico della sua immensa saggezza. Contattatelo se volete sapere quali costruzioni vi converrà edificare o se, ancora inesperti, volete qualche consiglio generale.

LA CLINICA
Il luogo più economico per acquistare medicinali. Potete comprarli anche al Blacksmith, anche se le vostre finanze ne risentirebbero.

BLACKSMITH
Purtroppo questo negozio vende un numero estremamente limitato di oggetti, ma vi offre la possibilità di vendere gli infimi esseri che voi possedete. Fateci un salto quando avete bisogno urgente di danaro.

IL RISTORANTE
Il ristorante di Koppe dove potrete, qualora lo desideraste, ristorarvi con dell'ottimo cibo. Non è indispensabile ai fini del gioco, ma, diventando clienti abituali, conoscerete la bella Patty...

LA BOTTEGA
Di tutto di più. Non sto parlando dell'emittente televisiva statale italiana, ma di quello che potrebbe essere il motto del negozio in questione. Per la vostra gioia, qui potrete trovare una quantità davvero notevole di prodotti da acquistare.

IL FALEGNAME
È qui che potrete acquistare nuovi edifici e migliorare quelli che già possedete. Fate riferimento all'apposito box per maggiori informazioni.

FORTUNE HOUSE
In questo luogo vi verranno fornite utili informazioni sul combattimento e sulla... ricerca della ragazza.

LA BOTTEGA DEL MOSTRO
Un negozio specializzato in mostri che, naturalmente, sarà lieto di acquistare i vostri. Nulla di più, nulla di meno.

PSW Riccardo Perotti

DIECI RAGAZZE PER ME... (ARS SEDUCENTI)

Un'originale caratteristica di Azure Dreams è quella del vostro rapporto con il gentil sesso. Nel titolo Konami sono presenti otto ragazze (l'ottava è disponibile solo dopo aver terminato il gioco) che, non senza faticare, potrete conquistare. Qualora le vostre abilità di latin lover non fossero all'altezza di quelle di cacciatore di mostri ecco una dettagliata descrizione del comportamento che dovrete assumere con le ragazze del vostro villaggio.



NICO SOUTHEY

Per lei la cultura è prima di tutto il resto. Quando Nico inizierà la raccolta di denaro per la fontana, aiutatela con un'offerta per iniziare a farvi almeno considerare. Noterete ora che la ragazza inizierà a frequentare assiduamente Ghosh, un individuo decisamente antipatico con cui condivide la passione per la cultura. Attendete qualche giorno e vedrete che giungerà alla fontana un musicista. Uditolo suonare, Ghosh e Nico lo imploreranno di andarsene. Voi, approfittando della situazione, prendete le difese del musicista affermando che la musica è un'arte. In questo modo, finalmente, ritenendovi una persona dotta, Nico s'invaghirà di voi.



MYA MIRA

MYA MIRIA

Per conquistarla vi servirà innanzitutto costruire la biblioteca. Il vostro rapporto inizierà appunto in quel luogo. L'immancabile Ghosh cercherà di insultare Mya, ma voi siate gentili e difendetela dai suoi attacchi. Qualunque cosa dica, non contradditela mai e, dopo qualche giorno, Mya cadrà ai vostri piedi.



FUR GOTS

Andate nel suo negozio e acquistate la merce che vi propone. Ignorate i suoi discorsi e le sue smancerie fino a quando non vi chiederà se vi siete recati nel negozio per vedere lei. Rispondete di sì e immediatamente, tra di voi, sboccerà l'amore.

SELFI RHODES

È la sorella minore di Ghosh. Vi ritroverete spesso nella torre e vi salverete vicendevolmente la vita. Quando v'incontrerete in città, affronterete un breve dialogo. Concludetelo rispondendo che lei vi ama e Selfi scoppierà a ridere. Qualche tempo dopo, il dialogo si ripeterà e così anche la vostra affermazione. E anche questa è fatta...



PATTY PAN

È la figlia del proprietario del ristorante e, come tale, ama alla follia l'arte culinaria. Recatevi sovente al ristorante e ordinate sempre tutto il possibile. Anche il ristorante, naturalmente, ha un giorno di chiusura e proprio in quel giorno di chiusura dovrete dirigervi lì. Patty vi annuncerà che è chiuso e vi chiederà poi di fermarvi ugualmente per un pasto. Accettate l'invito ed elogiate il cibo da lei preparato esclusivamente per voi. Il giorno seguente tornate ancora al ristorante. Qui Patty vi pregherà di non rivelare a nessuno quanto accaduto e di mantenere il segreto. Ordinate la specialità della casa, il Shining Prawn, e complimentatevi con la cuoca, senza badare all'arrivo dello scortese Ghosh.



CHERRL CHILD

Andate a trovarla e parlate sia con lei, che con sua madre. Presto vi chiederà di uscire e voi, naturalmente, acconsentite. Scoprirete, purtroppo, che Cherrl è gravemente ammalata e che l'unico modo per salvarla è quello di trovare delle erbe curative. Queste sono nascoste al ventottesimo piano della Monster Tower. Curatela con il frutto della vostra spedizione nella torre e cercate di mantenerla all'oscuro della sua malattia. La ragazza, tuttavia, se ne accorgerà udendo un discorso tra voi e il dottore. Ma questo inconveniente, fortunatamente, non comprometterà la vostra relazione.



VIVIAN MERCA

Prima di tutto dovrete andare alla ricerca del mantello blu al ventesimo livello. Dirigetevi poi nel bar che, inizialmente, non vi offrirà nulla da bere. Quando, finalmente, per la vostra continua frequenza, il locale aprirà, vedrete Vivian ballare. Parlatele e rivelatele che possedete il teatro. Chiedetele poi di fare una passeggiata con voi. Incontrerete ora Ghosh e, dopo un dialogo con quest'ultimo, comprenderete che non è poi male come ballerina. Vivian deciderà allora di partecipare allo spettacolo teatrale. Assistete alle sue prove e, ben presto, la ragazza sarà vostra.

TOVAR
Prezzo: 1.000g
Note: rende più fortunati
VENTO
Prezzo: 150g
Note: muta in vento il genere degli alleati

EGGS

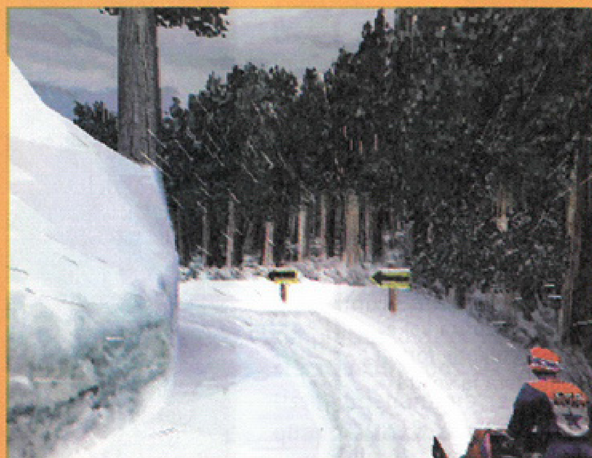
GRIFFON
Prezzo: 2.000
SNOWMAN
Prezzo: 6.000
BALLOON
Prezzo: 1.000
KID
Prezzo: 15.000
STEALTH
Prezzo: 3.600
BARONG
Prezzo: 8.000
KILLER
Prezzo: 8.000
BLOCK
Prezzo: 4.000
TROLL
Prezzo: 800
KRAKEN
Prezzo: 2.200
ARACHNE
2400
TYRANT
Prezzo: 10.000
BLUME
Prezzo: 800
MANDARA
Prezzo: 5.000
CYCLONE
Prezzo: 800
MAXIMUM
Prezzo: 35.000
UNICORN
Prezzo: 3.200
PULUNPA
Prezzo: 400
DREAMIN
Prezzo: 1.300
GARUDA
Prezzo: 2.400
NAPLASS
Prezzo: 7.600
VIPER
Prezzo: 4.500
FLAME
Prezzo: 600
NOISE
Prezzo: 600
VOLCANO
Prezzo: 1.600
U-BOAT
Prezzo: 1.200
CLOWN
Prezzo: 1.000
MANOEVA
Prezzo: 800
ULTIMATE!
Prezzo: 50.000
NYUEL
Prezzo: 1.800
WEADOG
Prezzo: 3.000
GLACIER
Prezzo: 12.000
PICKET
Prezzo: 2.400
ZU
Prezzo: 5.000
GOLEM
Prezzo: 23.000

Prodotto da
Electronic Arts
Sviluppato da
Interno
Distribuito in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.000
Sito Internet
www.sledstorm.com

Se uno sport esiste, l'EA l'ha certamente simulato. E questa è la volta delle corse sulle motoslitte...

SLED STORM







Dopo la recensione sul precedente numero di PSW che vi ha suggerito di acquistarlo, ecco la guida che vi aiuterà a terminarlo... questo almeno è il nostro fine.

CATEGORIE DEGLI SLED

Riporto ora le categorie delle motoslitte, cui avrete accesso solo dopo aver concluso con successo un campionato.
Mentre le prime cinque si differenziano l'una dall'altra unicamente per le prestazioni dei mezzi, l'ultima, denominata Stormsled, ha caratteristiche estremamente diverse. In primis le prestazioni degli Stormsled, che sono ai massimi livelli; in secundis l'aspetto esteriore e il modello di guida della vettura, assai prossimi a quelli di una moto da cross.

400CC [STOCK - CUSTOM]

Le caratteristiche delle slitte da 400 di cilindrata, sono in sostanza quelle di base e non vi permetteranno grandi prestazioni, ma per le primissime gare si comporteranno in modo più che dignitoso.

600CC [CUSTOM]

Un grande passo in avanti, dato che in questa categoria le slitte hanno prestazioni davvero elevate e in grado di supportare egregiamente le vostre complesse figure aeree.

800CC [STOCK - CUSTOM]

La stock è, sorprendentemente, addirittura inferiore all'ottima 600cc custom, mentre la 800cc custom si avvicina notevolmente alla perfezione.

STORMSLED

Ha fattezze da moto da cross e prestazioni ineguagliabili: la motoslitta definitiva.

CONTROLLARE I SALTI

Uno degli elementi che caratterizzeranno costantemente le vostre gare sugli innevati circuiti di *Sled Storm*, è il salto. Cunette, dossi, alture e quant'altro possa sollevarvi bruscamente dal terreno, metteranno a dura prova le vostre abilità di pilota. Questi "trampolini" naturali, oltre a essere teatro delle vostre spettacolari evoluzioni, provocheranno sovente qualche pro-



blema alle vostre motoslitte, almeno per quanto riguarda la traiettoria. Indi per cui, è importantissimo imparare a gestire la lunghezza dei balzi per poter atterrare senza spiacevoli sorprese. A questo proposito, gli sviluppatori di *Sled Storm* hanno lasciato al pilota la piena libertà anche in volo: per un salto lungo alzate l'anteriore con il tasto direzionale GIU', per un balzo più corto abbassatelo con il tasto direzionale SU.

IL TABELLONE È BELLO...

Durante il campionato Open Mountain di *Sled Storm*, dopo un semplice rodaggio sulle prime quattro soleggiate piste, dovrete affrontare gli stessi circuiti con la nebbia e poi di notte. Infine, nelle finali che vi condurranno verso la vittoria totale, gareggerete su due percorsi piuttosto complessi accompagnati ancora dalla luce del sole.

TANGERE IL SUONO CON IL GINOCCHIO

Imparerete presto che le curve presenti nei tracciati di *Sled Storm*, assai sovente, vi costringeranno a una drastica diminuzione della velocità. Per ovviare a questo spiacevole inconveniente, vi basterà divenire avvezzi all'utilizzo dei tasti R1 e L1: tali comandi aumentano sensibilmente la vostra inclinazione in curva, con conseguente perdita inferiore di velocità. Altre volte, invece, curve fortemente angolate (leggasi: a gomito) vi imporranno, a patto che vogliate uscirne indenni, di utilizzare la cosiddetta derapata (X+ Quadrato).

SOLDI SOLDI SOLDI TANTI SOLI PER ME...

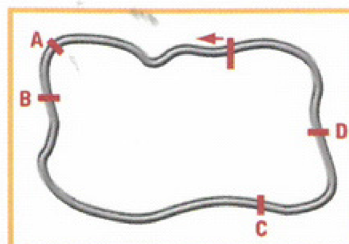
Esistono due modi per guadagnare denaro in *Sled Storm*: vincere le gare ed eseguire evoluzioni. Tuttavia, esiste un modo ben più losco di arricchirsi che consiste nell'... assassinio della fauna alpina. Quando trovate esponenti di questa categoria, se la vostra morale ve lo consente, investiteli e verrete premiati con 7500 punti.

LE PISTE

OPEN MOUNTAIN

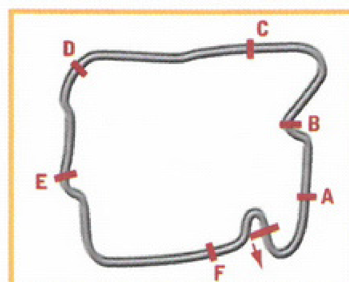
Nelle seguenti righe cercherò d'illustrarvi buona parte dei tratti nascosti dei circuiti. Ne sono presenti altri, ma, per le loro caratteristiche, non meritano di essere menzionati. Nella categoria Open Mountain l'aspetto esplorativo riveste un ruolo di fondamentale importanza e, pertanto, non dev'essere mai trascurato. Ogni qualvolta i vostri occhi scorgeranno un particolare che lascia presagire la presenza di un percorso nascosto, non esitate ad appurare che quanto da voi notato sia effettivamente vero, anche a costo di perdere qualche posizione. Un altro aspetto che merita menzione è quello degli add on disponibili. Investite i vostri guadagni oculatamente ed esaminando con attenzione lo schema che mostra i miglioramenti della motoslitta nel caso in cui foste in possesso dei vari upgrade.
Direi che è tutto, ora leggete con attenzione le descrizioni delle piste.

PINE VALLEY



A: Un sentiero nascosto nel bosco vi attende alla vostra destra.
B: Finito il sentiero non tornate sulla via principale, ma saltate in perfetta linea retta per giungere in un'altra sezione segreta del circuito.
C: Lasciate la strada e salite sull'altura a sinistra. Dovreste trovare l'imboccatura di una grotta ostruita da un blocco di ghiaccio: rompetelo e fatevi irruzione.
D: Al bivio prendete la via di sinistra.

KODIAK CANYON



A: Mantenetevi sulla strada maestra e non badate a quanto vi circonda.
B: Salite alla vostra sinistra e guadagnerete preziosi secondi.
C: Restate in alto e attraversate la strada per via aerea. Vi ritroverete su un altipiano.

CODICI GAMESHARK

800D8AB8 FFFF
Chi ben comincia è a metà dell'opera, dice un famoso detto. E questo trucco sembra proprio che lo confermi dato che, inserendolo, comincerete ogni gara con 65.535 punti in saccoccia.

8003183A 2400
Quale che sia l'esito della gara, il vostro tempo totale sarà di 0:00:00.

800BFFA0 FFFF
Nientemeno che il denaro infinito.

800C18A0 0003
Inserendo questo codice, potrete perdere un infinito numero di volte: sempre avrete la possibilità di riprovare.

800C0810 0001
Per giocare con Sergei.

800C0812 0001
Per giocare con Jackal.

GABOLE

SLED STORM
Per poter guidare con i potentissimi Sled Storm senza terminare la modalità Open Mountain, vi basterà inserire il seguente codice nell'apposita schermata:
cerchio – triangolo – quadrato – R2 – R2 – L1 – X - triangolo

SERGEI
In teoria per utilizzare questo personaggio segreto dovreste terminare la modalità SnoCross con un punteggio elevato, ma esiste un altro modo ben più accessibile:
quadrato – L1 – quadrato – L2 – triangolo – R2 – X - O

JACKAL
Digitate questa sequenza di tasti nella schermata delle password per sbloccare Sergei:
L2 – L2 – cerchio – R2 – quadrato – R1 – L1 - triangolo

FIGURE

FIGURE BASE

NOME FIGURA	ESECUZIONE	IO NON POSSO
No Hander	L2+G	
One Footed Can One Hander	R2+G+S	
Lookback	L2+A	
Recliner	L2+A+S	
No Footer	R2+A	Travis
Indian Air	L2+A+D, G+D	Tracey
One Footed can ca	R2+G, S	
Saran Wrap	L2+G+S, G	Gio
Nac Nac	R2+D, G	
Decade	L2+G+D, G, G+S	Tracey
Heel Clicker	R2+S, A	
Nothing	R2+A+D, D	Gio
Parallel Can Can	L2+S, D	
One Handed Superman	R2+A+S, D	
Can Can	L2+D, S	
Black Flip	R2+L2, A+S A, A+D	Tracey, Gio, Travis
Nose Dive Suicide No Hander	R2+G+D	Travis

ABBREVIAZIONI

G tasto direzionale giù
A tasto direzionale su
D tasto direzionale destra
S tasto direzionale sinistra

COMBO

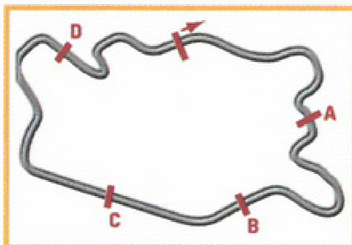
Le combo sono, come i cultori dei picchiaduro ben sanno, combinazioni di mosse. La loro esecuzione è quantomai semplice: basta premere consecutivamente i tasti corrispondenti a due figure base e il gioco è fatto. Una delle combo più efficaci, unisce il Can Can al One Handed Superman, ma ne esistono altre che non sono da meno e sta unicamente alla vostra fantasia inventarle.

D: Dovrete restare ancora sopraelevati e superare in tal modo la curva: saltate dall'altipiano in cui vi trovate fino all'altura dall'altro lato della strada.

E: Cercate di mantenere una traiettoria rettilinea.

F: Salite sulla cunetta e balzate fino al traguardo.

HARD PACK



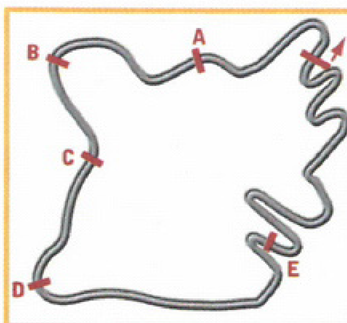
A: Ascendete il dosso e superate con un salto il tronco che ostruisce la strada che giace dritta dinanzi a voi.



B: Percorrete questo tratto sul pack.

C: Davanti a voi si presenterà un saltone. Voi evitatelo e dirigetevi a sinistra per tagliare la parte finale del percorso.

EAGLE RIDGE



A: Anziché seguire la curva procedete dritti.

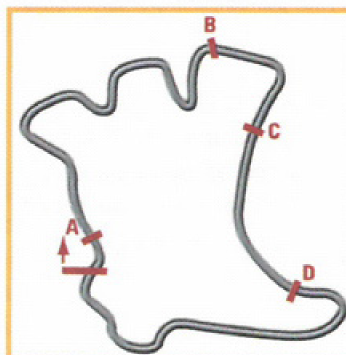
B: Addentratevi tra i sassi alla vostra destra e troverete un sentiero nascosto che vi condurrà fino alla stazione ferroviaria.

C: Avete tre possibilità: restare sulla strada principale seguire la ferrovia andando sul ponticello sospeso, procedere a ridosso della stazione. Scartando a priori la prima, scegliete la terza.

D: Andando a sinistra, non senza un buon salto, avrete l'occasione di tagliare un'altra curva.

E: Impostate la curva in antipico se non volete correre il rischio di trovarvi direttamente sul precipizio.

GLACIAL GRIND



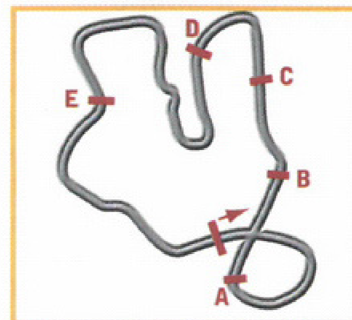
A: Andate a sinistra e badate al crepaccio.

B: Rasentate il muro in questa salita per evitare di scivolare.

C: Balzate a sinistra e troverete una nuova strada.

D: Non tornate sulla via principale ma saltate verso l'altro lato della strada. Questo percorso vi condurrà in una caverna dove potrete ammirare un mammuth ghiacciato in tutto il suo imponente splendore.

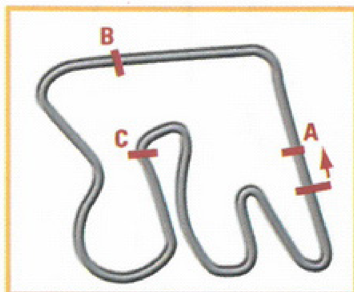
GOAT'S BLUFF



A: Questo dosso che vi lancerà verso un'altra cunetta.

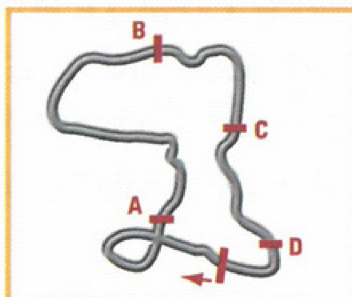
B: Andate alla destra del masso.
C: Un ottimo trampolino dove sbizzarrirvi con le vostre evoluzioni.
D: Lasciate la strada maestra per il percorso alla vostra sinistra.
E: Gettatevi senza timore a sinistra e vi ritroverete nientemeno che sul tetto di un lungo convoglio ferroviario abbandonato.

PERILOUS PASS



A: Sfondate con la massima veemenza il cancello alla vostra sinistra.
B: Uscite dal percorso predefinito e andate a sinistra.
C: Un suggestivo sentierino immerso nella vegetazione vi attende sulla destra.

LOST PEAK



A: Andate dritti non curanti dello strapiombo dinanzi a voi e vi ritroverete in una grotta.
B: Volate sulle ali dell'aeroplano per tagliare la chicane.
C: Abbandonate qui la strada principale e dirigetevi verso sinistra.
D: Affrontate questa lunga e pericolosa serie di cunette a bassa velocità.

SUPER SNOCROSS

Le sei piste che compongono la categoria Super Snocross, non necessitano di alcuna spiegazione in quanto del tutto prive di passaggi nascosti e di spazi dove dare libero sfogo alla propria fantasia di pilota. Le uniche avvertenze, dunque, riguardano lo stile di guida da adottare. In questa classe, diversamente da quanto accadeva nell'Open Mountain, i punti ottenuti non servono per acquistare add-on per la propria motoslitta, ma per sbloccare i personaggi segreti (Sergei e Jackal). Ai fini del mero proseguimento del gioco, tuttavia, totalizzare un punteggio nullo oppure un punteggio elevato non comporta alcuna differenza.

PSW **Riccardo Perotti**

ADD ON

BRAKES

GRAPHITE BRAKES [1000$]
Aumenta il controllo della frenata. Un gadget di cui potete tranquillamente fare a meno.

PERFORMANCE BRAKES [3500$]
I freni che avete sempre sognato... se il vostro stile di guida non è aggressivo (male!) l'acquisto è obbligato, altrimenti evitatelo senza indugio.

PERFORMANCE

SPORT TUNE UP [2000$]
Un miglioramento non indifferente delle prestazioni del proprio mezzo. Purtroppo però, è temporaneo, quindi, se non siete in condizioni malvagie, non acquistatelo.

RACING TUNE UP [3000$]
Costa poco e rende tanto, d'accordo, ma il suo effetto è limitato a una sola gara. In definitiva, un acquisto caldamente sconsigliato a meno che siate all'ultima gara della categoria in cui vi trovate con solamente una possibilità di gareggiare.

ENGINE

600CC [15000$]
Un gran motore il cui prezzo lo rende appannaggio esclusivo di chi giunge all'ultima categoria.

800cc [25000$]
Se siete arrivati alle finali, non potete fare a meno di questo potentissimo motore.

MISCELLANEOUS

POWER REVERSE [1000$]
Il suo costo esiguo è dettato dall'assoluta inutilità di questo gadget, che vi permetterà di avere una retromarcia più veloce.

TAIL SCOOP [250$]
Un economico gancio da porre sul retro della motoslitta: costa un'inezia, se vi piace compratelo.

STARTER

SLICK START [1000$]
Il motore della motoslitta si accenderà con un solo colpo.

SURE START [3000$]
Dopo una caduta, ripartirete senza attese: pressoché indispensabile.

LIGHTS

SPOTLIGHT [1000$]
Fari di adeguata bassa potenza.

HALOGEN SPOTLIGHT [2000$]
Sulla potenza di queste luci nulla da dire, ma sul quoziente intellettivo di chi le adotta due paroline le avrei... insomma, un gadget particolarmente pacchiano.

TREADS

CUTTER TREADS [1500$]
Per procedere con maggior velocità sui terreni sconnessi.

STUDDED CUTTER TREADS [4000$]
E il ghiaccio vi sembrerà una moderna autostrada...

SMART TREADS [8000$]
Questi eccellenti cingoli sono adatti a qualunque tipo di terreno: quando avrete ottomila dollari da spendere saprete come utilizzarli.

SKIS

CUTTER SKIS [1000$]
Un set di simpatici sci che aumenteranno la maneggevolezza della vostra motoslitta.

RAZOR SKIS [3000$]
Come i precedenti, ma con una particolare predisposizione per i terreni ghiacciati.

SMART SKIS [6000$]
Semplicemente perfetti... nient'altro da dire.

PERFORMANCE

SINGLE PIPE [1500$]
Qualche cavallo in più per aumentare la potenza del vostro motore senza spendere un capitale.

DOUBLE PIPES [2500$]
Un discreto upgrade, leggermente superiore al Single Pipe, ma ovviamente più costoso.

TRIPLE PIPES [4500$]
Un ingente aumento della potenza del motore: da comprare.

SPORT RACING CHIP [7000$]
Un kit di allestimento sportivo dall'estrema utilità.

PRO RACING CHIP [10000$]
La versione potenziata dello Sport Racing Chip.

HANDLING

UBERFLEX SHIMS [3000$]
Un ottimo modo per aumentare la maneggevolezza della propria motoslitta.

DOUBLE WISHBONE [3000$]
Come il precedente ma riguardante la stabilità del mezzo.

CHASSIS

LIGHT CHASSIS [4000$]
Un telaio più leggero per prestazioni superiori.

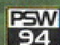
FLYWEIGHT CHASSIS [7000$]
Un telaio super leggero e super costoso.



Prodotto da
Electronic Arts
Sviluppato da
EA Sports
Distribuito in italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.000
Sito Internet
www.easports.com

Siete sicuri di essere così bravi come credete a questo gioco? Sapete qual è il tasto per tirare? E quello per crossare? No, vero? Per fortuna c'è qui lo zio Chump con questa succosa guida!

FIFA 2000



INTRODUZIONE

Un altro cappello introduttivo sarebbe potuto essere "*Fifa 2000*. Questo sconosciuto" ma mi sembrava un po' eccessivo, più che altro perché, a mio parere, questo gioco non è che abbia gran che da offrire dal punto di vista tattico (soprattutto se confrontato con Sua Eminenza *ISS Pro Evolution*) dato l'esiguo numero di schemi utilizzabili, ma questa è solo questione di gusti quindi direi di passare subito oltre. Innanzitutto mi sembra doveroso dire che, per chi ancora non lo sapesse, la serie *Fifa* è sempre stata caratterizzata da un accentuato stile arcade: avrete quindi a che fare con galoppate lungo la fascia alla velocità di un jet, evoluzioni al limite della fisica, tiri che hanno sempre un effetto alla Roberto Carlos e che si infilano nove volte su dieci nell'angolino. Se volete aver ragione di una preda dovete per prima cosa conoscerla: ecco quindi che la prima cosa da fare è prendere la giusta confidenza con questo sistema di controllo e stile di gioco che, pur essendo come già detto spiccatamente arcade, non è immediatissimo. Una volta presa la giusta confidenza col pad, è giunta l'ora di scendere in campo: in questo caso la prima cosa da fare è scegliere la propria formazione titolare e schierarla in campo secondo uno dei sette schemi disponibili.

GLI SCHEMI

Effettivamente sette schemi non sono poi tantissimi anche se poi a ognuno si può fare qualche piccola modifica per renderlo più rispondente alle proprie esigenze di piccolo Zoff: per esempio si può decidere se il centrocampista centrale deve stare allineato agli altri oppure stare dietro le punte oppure ancora davanti alla difesa, si può decidere se avere o meno il libero, se far avanzare i centrocampisti e i difensori esterni, settare la propensione all'attacco della propria squadra spostando il baricentro in avanti o indietro; ecc. Tuttavia queste piccole modifiche non portano grandissimi cambiamenti all'interno del metodo di gioco di una squadra: effettivamente ho scorto poche differenze addirittura anche fra schemi abbastanza simili (come il 5-3-2 e il 4-4-2), ma questo succedeva probabilmente perché con il mio particolare metodo di gioco questi schemi non venivano valorizzati per le loro caratteristiche migliori. Comunque qui di seguito trovate la descrizione di ogni singolo schema, per aiutarvi a capire subito qual è la tattica che più si adatta al vostro modo di giocare:

5-4-1

Il 5-4-1 è uno schema prettamente difensivo che lascia davvero poco spazio all'azione offensiva avversaria, ma anche alla propria. Con questo modulo il vostro portiere può dormire sonni relativamente tranquilli: la difesa è massiccia e il centrocampo non è da meno, certo però bisogna essere pratici in tackle e colpi di testa a liberare altrimenti i gol fioccheranno comunque. Però avere una sola punta è una grande limitazione dal punto di vista dell'attacco: l'unico (quasi) modo di far gol con questo modulo è compiere un veloce contropiede o un'incursione sulle fasce laterali con conseguente cross al centro, sperando di trovare a centro area non il solo attaccante circondato da tutti i difensori avversari, ma magari anche un paio di altri vostri giocatori...

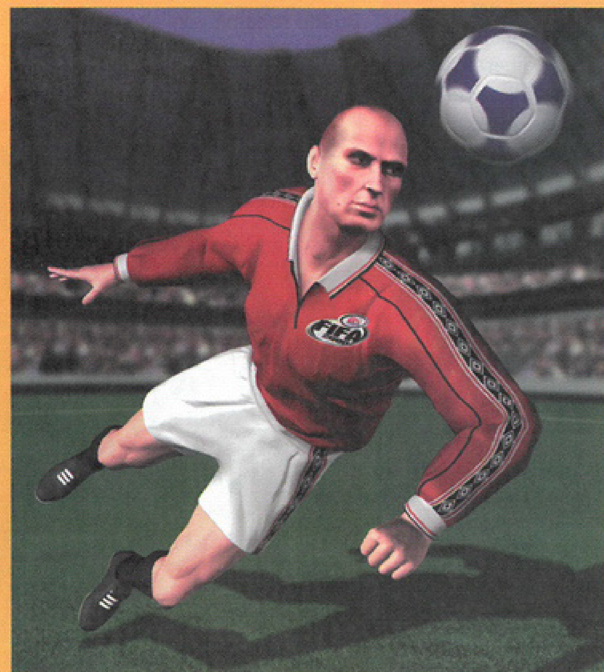
5-3-2

E' davvero uno schema molto bilanciato questo 5-3-2: per coloro i quali solitamente giocano soprattutto con lanci lunghi che scavalcano il centrocampo è l'ideale. Un po' meno adatto invece a quelli che come me utilizzano molto il gioco di centrocampo con passaggi brevi o filtranti, dato che quasi sicuramente in quella zona del campo si sarà in inferiorità numerica. Consiglio a tutti di portare i due terzini in avanti rispetto ai difensori centrali, per avere così una più ampia gamma di giocate

LA DIFESA

La difesa è la parte più difficile da gestire di *Fifa 2000*: i difensori infatti spesso non rispettano alla lettera il loro ruolo e se ne vanno per i fatti loro, uscendo con troppa facilità da quella che è la posizione assegnatagli. Immaginatevi quindi il casino che ci può essere con un contropiede avversario, quando ancora la vostra linea difensiva è tutta sbilanciata in avanti: il tasto dello scatto viene schiacciato a più non posso e quello del tackle è pronto a essere premuto nel momento più propizio. Anche con la difesa ben schierata, la cosa non è semplicissima, soprattutto in caso di cross dalla fascia: queste specie di siluri a mezz'aria, infatti, arrivano sempre matematicamente sulla testa di un avversario, e la traiettoria a effetto assolutamente non realistica che a volte prendono confonde le idee rendendo più difficile la previsione del destinatario del cross; immaginatevi quanto sia difficile liberare di testa in questi casi, senza contare poi che molte volte a raccogliere il pallone c'è un simpatico avversario pronto a far ripartire l'offensiva della sua squadra... l'unico consiglio che posso darvi in questi casi è di cercare di anticipare l'attaccante venendo incontro al pallone. Se volete invece fermare l'avversario prima che questo riesca a crossare (o tirare ovviamente) dovete far un uso industriale del tasto del contrasto (nel caso siate molto vicini al pallone) ma soprattutto del tasto del tackle aggressivo (nel caso in cui non siate molto vicini all'attaccante): l'arbitro raramente fischierà fallo e ancor meno spesso estrarrà cartellini, quindi usate pure senza remore il tackle (che, diciamoci la verità, dà pure una certa soddisfazione, soprattutto quando si sente il rumore del duro colpo e il lamento di dolore del poveretto che l'ha subito... eh eh eh!!!). Consiglio invece di lasciar perdere il tackle assassino, che porta quasi sicuramente all'ammonizione o ancor peggio all'espulsione (si ricordano anche casi di carcerazione immediata per tentato omicidio!!!): usatelo solo per far del male nelle partite multiplayer...

Ultima cosa importante da segnalare è la possibilità di attivare la trappola del fuorigioco e il raddoppio tramite la semplice pressione di un tasto (R2 per il fuorigioco e L2 per il raddoppio di marcatura): io li ho trovati pressoché inutili, ma a volte fa professionali utilizzare pure queste tecniche.



L'ARTE DEL TIRAR PUNIZIONI

Le punizioni in *Fifa 2000* sono realizzate in modo poco immediato e sicuramente non realistico: infatti il modo più sicuro per segnare è tirare una botta a mezza altezza giusto verso il portiere (e non cercando di aggirare la barriera come succede in realtà!!!), magari con solo un pizzico di effetto: in questo modo spesso il portiere si tufferà inutilmente cercando di bloccare il vostro tiro che alla faccia sua si insaccherà con gran goduria degli astanti. Non è detto che cercare di segnare tirando una bella bomba alla Roberto Carlos cercando di aggirare la barriera sia impossibile, certo però ci vorrà una buona dose di cu... ehm, pratica dalla vostra. Altro metodo che può portare al gol è quello di chiamare lo schema ai vostri compagni, che quindi si metteranno in movimento per smarcarsi: appena uno si sarà liberato del marcatore passategli palla e cercate di concludere a rete al volo. Come al solito se l'avversario non vi anticipa il gol è quasi sicuro.

possibili e non lasciare troppo isolate le due punte.

4-5-1

Migliore del 5-4-1 in quanto, benché abbia come quest'ultimo una sola punta, i centrocampisti ora sono cinque e questo permette di far avanzare le fasce o il centrale, avendo quindi più forza in attacco senza però scoprirsi troppo: a questo proposito i quattro difensori, debitamente supportati da due centrocampisti, sono una garanzia (sempre tenendo conto delle considerazioni fatte nella descrizione dello schema 5-4-1). Consigliato a chi vuol avere una buona barriera difensiva senza rinunciare a un minimo di potenziale offensivo.

4-4-2

Classico schema molto equilibrato: difesa abbastanza forte, centrocampo che supporta bene sia i difensori che gli attaccanti, punte che possono concludere in vari modi. Insomma in tutti i settori è senza infamia e senza lode, e può quindi risultare a quasi tutti gli stili di gioco: l'unica cosa da fare è far avanzare terzini e ali se siete particolarmente aggressivi, far tornare i centrocampisti se siete più difensivi. Rimane comunque troppo anonimo e non riesce a esaltare nessun reparto della squadra in particolare.

4-3-3

Buono schema con un ottimo potenziale offensivo, anche se la possibilità di contropiede è sempre in agguato. Le tre punte possono essere disposte in modo da risultare due con il regista subito dietro che dirige il gioco, in modo da permettere al centrocampo di non sbilanciarsi eccessivamente in avanti ed essere subito pronto a tornare. La difesa è un po' ballerina, ma con un po' di pratica questo schema saprà darvi buoni risultati: magari prenderete qualche gol in più, ma di sicuro ne farete anche voi molti di più.

3-5-2

A mio parere lo schema migliore

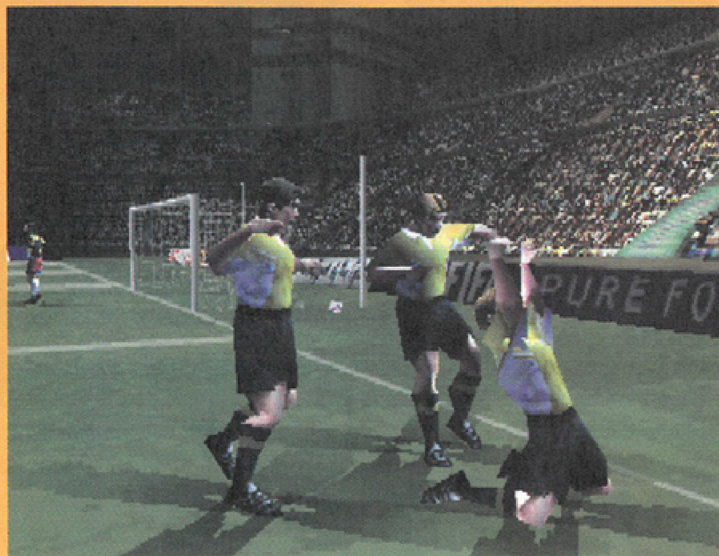
L'ATTACCO

Effettivamente i modi possibili per segnare in *Fifa 2000* sono molto inferiori rispetto alla grande varietà che offriva *ISS Pro Evolution*, quindi mi limiterò a darvi solo qualche dritta (anche perché lo spazio è come al solito un'infame pezzente ecc.). Innanzitutto è fondamentale basare la costruzione delle azioni a partire dalla difesa su veloci passaggi corti: in questo modo potrete cogliere il centrocampo avversario impreparato ed esser in un battibaleno al limite dell'area o defilati sulla fascia pronti al cross. Al contrario un lancio lungo difficilmente coglie di sorpresa i giocatori nemici, che anzi spesso di testa vi porteranno via il pallone; e l'azione solitaria è consigliabile solo contro squadre come il Real Castellaro Lagusello: contro squadre di una certa caratura infatti sono pressoché inutili anche le acrobazie utilizzate per dribblare con stile (vedi finte salti e rotazioni varie), dato che basterà una spinta ben assestata per rubarvi il pallone e lasciarvi lì con la vostra mestizia. Per quanto riguarda il passaggio filtrante bisogna fare sempre molta attenzione alla posizione del giocatore a cui si vuol passare la palla (a questo proposito lasciate pure perdere il "semaforo" che il vostro giocatore ha sotto i piedi: la sua utilità è forse pari solo a quella del Pari... ehm...): se è strettamente marcato molto probabilmente il passaggio verrà intercettato, mentre se si vede un corridoio anche piccolo si può provare a lanciare il compagno, che dovrà però comunque pedalare alla grandissima per seminare l'avversario. Molto redditizio si rivela essere il passaggio in profondità sulle fasce: molto spesso premendo furiosamente il tasto dello scatto brucerete il vostro marcatore e potrete così piazzare un buon cross sulla capocciona del vostro compare, oppure addirittura esibirvi in un dribbling per convergere verso il centro dell'area e poi concludere sul secondo palo (con questa tecnica si hanno grandi probabilità di segnare: il difficile è dribblare i difensori...). Altra tecnica che porta molti gol è quella del tiro in diagonale: spesso infatti il portiere non riuscirà a bloccare la vostra bomba, o per lo meno vi procurerete un corner. Più difficile risulta invece segnare al volo (sia di testa che in acrobazia) dato che spesso i difensori avversari infatti vi anticiperanno: per questo dovete sempre cercare di andare incontro alla palla e premere al momento giusto il tasto; se però incocciate al volo il gol è quasi sicuro!





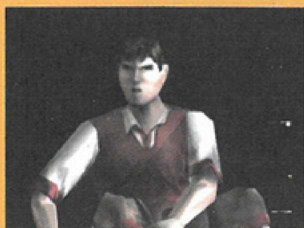




del lotto, anche se effettivamente la difesa non è il massimo: il centrocampo è fortissimo e supporta molto bene le due punte creando azioni pericolosissime soprattutto con incursioni sulle fasce, ma anche tramite una fitta rete di passaggi che fa arrivare in un battibaleno la palla alle punte. Occorre però fare moltissima attenzione alla difesa in quanto basta un contropiede o un lancio in profondità e sono veramente cavoli acidi: molte volte, infatti, il vostro portiere si troverà a un uno contro uno con l'attaccante avversario. Per cercare di ovviare a questo fastidioso problema si può far arretrare un paio di centrocampisti, ma le cose non migliorano molto. Insomma: se il vostro stile di gioco è aggressivo come il mio allora andate tranquilli (quante partite finite 4-3 o 5-2!!!), se invece siete più cauti guardate altrove. 3-5-2, lo schema per l'uomo che non deve chiedere mai!!!

3-4-3

Questo è fra tutti il modulo più offensivo e si vede: l'attacco è veramente massiccio e la difesa avversaria viene perforata con relativa facilità. Il brutto viene appena l'avversario cerca di fare ciò che voi state facendo a lui, ovvero attaccare: la difesa è molto debole e il centrocampo non riesce ad andarle in aiuto in modo concreto, quindi in caso di contropiede appellatevi a tutti i santi, e in caso di attacco "normale" riservatevi la facoltà di vedere prima come si mettono le cose. In definitiva questo è lo schema per i più "estremisti" giocatori di *Fifa 2000*. Peccato non ci sia un bel 4-2-4, in doppio lo spettacolo sarebbe stato assicurato!!!



CONCLUDENDO...

Finalmente questa guida è finita. Voi non potete nemmeno immaginare le vicissitudini che hanno accompagnato la realizzazione di questo capolavoro della letteratura moderna: vi basti sapere che ora se passate dalle parti della redazione troverete un monumento in cristallo di Boemia che mi ritrae sul mio fido scooter mentre disperato vago nel freddo della notte bresciana... Prima di concludere devo un doveroso ringraziamento a Graz, senza il cui gioco questo mese saremmo andati in stampa con quattro artistiche pagine bianche. Arrivedorci a tutti, belli e brutti!!!

PSW Marco Bosio

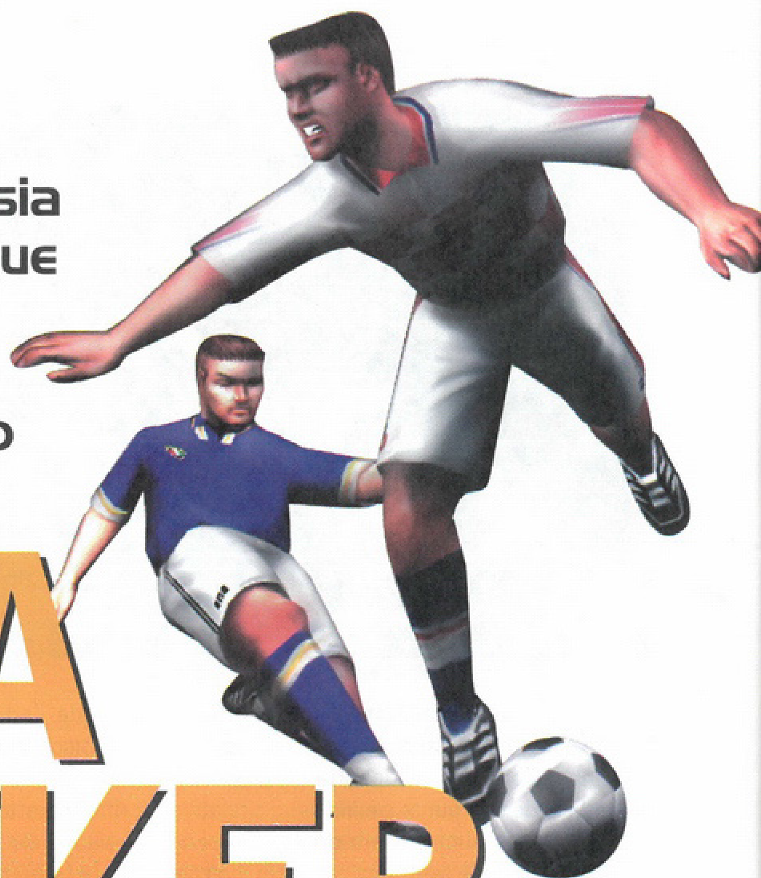


CHE BELLO, HO SCRITTO UN BOX PER IL CORNER! AI SPIC INGLISC!!!

Il corner è sicuramente uno dei miei metodi preferiti per segnare, e in *Fifa 2000* grazie alla possibilità di chiamare schemi far gol risulta anche abbastanza semplice: in sostanza dovrete mettere in movimento i vostri compagni a centro area finché uno non si è liberato del proprio marcatore, quindi gli passate subito la palla e impattate al volo senza alcun disturbo.
L'importante è che questo uomo smarcato non sia troppo vicino al portiere (che uscirebbe coi pugni) né troppo lontano dalla porta (al massimo poi dovreste cercare di appoggiare al centro). Il resto son tutte chiacchiere e distintivo.

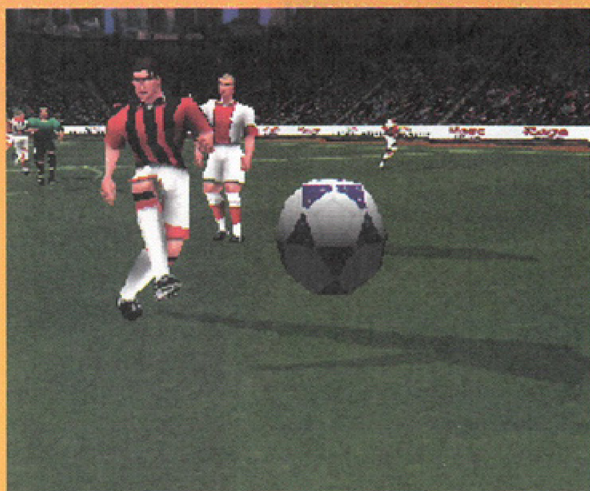
Prodotto da
Infogrames
Sviluppato da
Rage Software
Distribuito in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.cto.it

PlayStation World vi guida con la cortesia che la contraddistingue nel magico mondo di Uefa Striker, il gioco di calcio più realistico mai esistito



UEFA STRIKER

Questa bellissima (?!) guida comincia con una doverosa premessa: tutto quanto leggerete, dalla prima all'ultima riga, è totalmente soggettivo e rappresenta il mio stile di gioco ed è quindi suscettibile a tutte le variazioni che riterrete opportune.
Detto questo, here we go!



APPROCCIO AL GIOCO

L'impostazione di Uefa Striker si discosta nettamente da ogni altro gioco di calcio in quanto gli sviluppatori hanno fatto un portentoso lavoro riguardo al realismo: quasi tutto quello che vedete sullo schermo è una fedele riproduzione della fisica reale e la somiglianza con il calcio reale (quello di serie A per intenderci) è veramente impressionante.
Ovviamente durante il gioco bisogna tenere in mente tutto questo, per non trovarsi poi, per esempio, a schiacciare il bottone per colpire di testa quando il traversone è appena partito...

LA TATTICITÀ TI FA MALE LO SO

Apparentemente il gioco Infogrames non permette di scegliere tra una grande varietà di tattiche, ma a uno sguardo più approfondito ci si accorge che la prima impressione è dovuta a una strana impostazione dell'aspetto tattico. Uefa Striker permette di scegliere tra sette tattiche diverse (3-5-2, 4-4-2, 4-5-1, 4-3-3, 5-3-2, 2-5-3, 4-2-4) ma da queste tattiche principali se ne diramano altre che prendono una delle sette e ne propongono versioni leggermente modificate; per esempio partendo dalla 4-4-2 si può scegliere la variante 4-3-1-2 oppure la 4-1-3-2 e così via. Mi pare dunque chiaro che le tattiche risultano essere piuttosto abbondanti, contrariamente all'impressione di partenza. La tattica consigliata dal sottoscritto è la già citata 4-3-1-2 che garantisce una buona copertura del campo anche grazie ai frequenti rientri del centrocampista avanzato, ma anche il buon vecchio 5-3-2 non delude grazie agli esterni delle difesa che corrono fino in attacco per mettere preziosi cross sulle teste dei due attaccanti. La scelta ovviamente spetta a voi e se

anche non vi trovate d'accordo sulle due tattiche appena suggerite, ascoltate almeno il suggerimento di non utilizzare la 2-5-3 che è veramente troppo sbilanciata.

LA FAMIGERATA CERTIFICAZIONE

Nelle varie voci del menu principale è presente la modalità "Allenamento e certificazione" che rappresenta un punto cardine di *Uefa Striker* perché tramite questa opzione è possibile accedere alla totalità delle modalità di gioco disponibili. Infatti inizialmente non tutte le competizioni sono selezionabili (è possibile accedere esclusivamente al Super Trofeo con le squadre di club) e per poter utilizzare le nazionali con tutte le competizioni a loro annesse è appunto necessario superare le sei prove della certificazione.
Queste prove si suddividono in tiro, difesa, passaggio, rigori, calci piazzati e gioco libero; qui di seguito trovate alcuni consigli per poter superarle brillantemente.

TIRO

Piuttosto basilari le prove iniziali dove bisogna solo avere l'accortezza di indirizzare il pallone nel rettangolo di porta giusto (ricordo che per alzare il pallone è necessario, al momento del tiro, spostare la direzione nel verso opposto a quello in cui si sta tirando). Nelle prove in cui entra in gioco il portiere, la tattica migliore è quella di puntare un palo della porta e poi, una volta arrivati all'altezza del dischetto, cominciare a correre orizzontalmente e quando il portiere tenterà di rubarvi il pallone in uscita, fulminarlo con un tiro secco.
Nell'ultima prova, in cui bisogna tirare da una distanza piuttosto consistente, la tattica migliore consiste nel fare prima un tiro fortissimo che il portiere dovrebbe respingere lateralmente, dopo di che bisogna correre utilizzando lo scatto verso il pallone prima che il portiere riesca a bloccarlo; a questo punto il portiere sarà fuori dai pali e con un colpetto sul tasto per il cross (il triangolo) dovreste riuscire a beffarlo.





DIFESA

Nessun consiglio particolare se non quello di fare un grande utilizzo del tasto dedicato allo scatto, soprattutto per impedire al pallone di entrare indisturbato in rete nelle prime prove.
Anche per le ultime prove c'è ben poco da fare se non cercare di fare una buona barriera e di posizionare in porta un uomo nel punto in cui sta mirando il computer (ma se la vuole tirare agli incroci comunque c'è poco da fare...).

PASSAGGIO

Forse la sfida più facile. Ubriacate gli avversari (quando sono presenti ovviamente...) con una fitta rete di passaggi e poi freddate il portiere seguendo i consigli riguardo al tiro. Non abbiate neanche timore ad affrontare un po' più apertamente gli avversari perché non è che siano molto svegli.

R2: IL MIGLIOR AMICO DI UEFA STRIKER

**Il tasto dorsale R2 è di gran lunga il più utile del gioco (a parte i classici tiro e passaggio ovviamente...) perché permette di compiere alcuni movimenti molto importanti per poter padroneggiare bene il titolo Infogrames.
È importante imparare a utilizzarlo bene perché grazie a lui è possibile addomesticare tutti i palloni alti: quando non c'è nessun avversario nei paraggi è inutile colpire il pallone di testa perché si corre l'inutile rischio di passare il pallone agli avversari, mentre schiacciando semplicemente R2 il pallone verrà stoppato di petto (o di coscia o di piede) e rimarrà vicino al nostro giocatore che a quel punto potrà giocare il pallone con tranquillità magari dando anche respiro alla manovra allargando il gioco dalla parte opposta rispetto alla quale è arrivato il pallone (cosa utilissima e giustissima da fare sia nella realtà che in *Uefa Striker*). Il tasto R2 non serve però solo a stoppare il pallone: è utile anche durante i dribbling secchi perché tenendolo premuto la sfera rimarrà sempre attaccata ai piedi del giocatore e anche se questo impedisce al calciatore di continuare nello scatto, permetterà di evitare con facilità gli avversari. Se poi con il tempo e con la pratica si riesce ad alternare lo scatto con R2, ci saranno ben pochi avversari in grado di fermarvi. E non ci dimentichiamo ovviamente delle varie combinazioni di tasti che permettono di fintare il tiro (R2+quadrato), di tirare rasoterra (R2+cerchio) e di effettuare un pallonetto (R2+triangolo). Ma il nostro caro amico R2 non è utile solo quando abbiamo noi il pallone tra i piedi o ci apprestiamo a stopparlo perché infatti se la sfera è nei piedi di un avversario, schiacciando R2 si comanda di andare a fare pressing al nostro giocatore più vicino al portatore di palla avversario, il che è ovviamente molto utile. Ricordatevi dunque che il tasto R2 è molto, molto importante per un giocatore di *Uefa Striker* che si rispetti. Mi raccomando!**

CALCI PIAZZATI

In *Uefa Striker* è piuttosto facile decidere la posizione in cui vogliamo mandare il pallone nei calci piazzati e quindi anche questa prova dovrebbe essere superata senza troppi problemi, anche perché è sempre possibile gestire il pallone passandoselo anche dopo aver eseguito il calcio.

GIOCO LIBERO

È l'ultima prova e quindi dovreste aver già fatto tesoro delle esperienze precedenti, ma questo vi aiuterà solo in parte perché il binomio portiere-difensori non è proprio facilissimo da superare. Comunque con un po' di applicazione dovreste venirne a capo, avendo l'accortezza

L'ANGOLO DEL PERCHÈ

Nonostante *Uefa Striker* abbia, contrariamente a quanto suggerisce il titolo (ehm...), la licenza Uefa, tra le 45 squadre di club che si possono selezionare nessuna ha il nome originale! Il perché di questo fatto è assolutamente curioso, considerando anche che i nomi dei giocatori sono quelli reali! A ogni modo ci si troverà a dover scegliere tra l'Amsterdam, I pionieri di Torino e i Rossi di Milano invece che tra Ajax, Juventus e Milan, giusto per fare tre esempi; comunque per i precisini è presente un editor che permette di inserire i nomi corretti delle squadre. Anche la Uefa ha problemi di licenza dunque? Non c'è più religione al mondo...

di essere molto abili nell'impossessarvi del pallone quando viene rimesso in gioco, soprattutto quando viene rimandato in campo dopo aver superato la linea di metà campo perché, nel caso in cui non riusciste a impossessarvi subito della sfera, la vostra prova sarà praticamente conclusa in quanto il computer continuerà a respingere il pallone al volo impedendovi di giocare.

In ognuna di queste prove viene assegnato un punteggio da 1 a 10 (un punto per ogni gol che viene realizzato) e a seconda dei punti che si riescono a ottenere in ogni prova, vengono sbloccate le varie competizioni. In particolare, se si ottengono almeno tre punti per prova si sbloccano le qualificazioni e le finali delle squadre nazionali, se si ottengono cinque punti si sbloccano le coppe nazionali e infine se si ottengono almeno otto punti per prova è anche possibile accedere alle coppe internazionali.
Personalmente ritengo che arrivare a ottenere almeno cinque punti per prova sia piuttosto facile mentre arrivare a otto è impresa ben più ardua. Nulla comunque che un po' di sana pratica non possa risolvere.

CONSIGLI A TUTTO TONDO

Un po' di consigli generici non possono che far piacere e quindi eccoli qua pronti da leggere d'un fiato.
Finché si gioca entro il secondo livello di difficoltà (pressing settato su due tacche quindi), esistono tre principali sistemi per segnare a seconda della situazione in cui ci si trova. Se si hanno davanti molti difensori e non si hanno compagni nei dintorni a cui passare la palla, è una bella cosa arrivare nei pressi del limite dell'area di rigore e cominciare a correre orizzontalmente tenendo schiacciato il tasto del tiro (il quadrato) fino a quando si è quasi in linea con un palo, a quel punto lasciando andare il bottone dovrebbe partire una barbogia orticante difficilmente parabile da parte del portiere avversario.
Se invece ci si ritrova sulla fascia, è buona cosa puntare il fondo (anche nel caso in cui sia presente alle spalle un compagno smarcato: i giocatori del computer difficilmente resistono al nostro scatto) e mettere un cross alto tenendo schiacciato l'apposito tasto (il triangolo) piuttosto a lungo; a questo punto, non essendo il computer particolarmente bravo nell'appostarsi in area, con un buon colpo di testa (mi raccomando di tenere schiacciato per un po' il bottone perché altrimenti il tiro sarà piuttosto fiacco) sul palo più scoperto dal portiere si dovrebbe riuscire a coglierlo in controtempo. Se invece si riesce a trovare un uomo smarcato in area, la cosa migliore è sempre quella di correre in orizzontale per fare uscire il portiere che però difficilmente riuscirà a toglierci il pallone dai piedi e a quel punto segnare con la porta sguarnita non dovrebbe essere difficile per nessuno...
Giocando invece al livello di difficoltà più alto (tre tacche di pressing), la tattica migliore consiste senza dubbio nel continuare a passare la palla rasoterra, senza lanci alti e lunghi perché in questo modo si finirebbe per regalare quasi sempre il pallone agli avversari; con questa fitta rete di passaggi si dovrebbe quindi arrivare o a liberare un giocatore per







il cross o a smarcare un giocatore in area e in questi due casi si ricade dunque in due dei tre modi di segnare sopra descritti.
Un altro aspetto importante del gioco consiste nell'allenarsi duramente sul tempismo con cui si deve colpire il pallone quando è in aria perché se si schiaccia il tasto troppo tardi il giocatore mancherà clamorosamente il pallone cadendo pesantemente a terra e se invece si schiaccia troppo presto il nostro alter ego virtuale salterà in evidente anticipo creando una situazione sì divertente, ma ben poco utile all'economia della squadra. Bisogna anche considerare che anche schiacciando il pulsante al momento giusto, se non lo si è premuto sufficientemente a

SUPER ULTRA MINIRECENSIONE

La grande quantità di titoli che esce ogni mese per la console di casa Sony è senza dubbio una cosa molto positiva per voi comuni videogiocatori, ma per noi questo è spesso un problema perché non ci permette di dare un giudizio a tutti i titoli. Purtroppo *Uefa Striker* rientra tra questi esclusi, ma a mio giudizio meritava un trattamento migliore e così, dato che la guida è stata più breve del previsto, ho pensato di inserire questa minirecensione sperando di fare un favore a qualcuno.
***Uefa Striker* è indubbiamente il gioco di calcio più realistico che abbia mai visto, anche più di *Fifa2000* e *ISS Pro Evolution*, i due punti di riferimento per il calcio su PSX: tutti i movimenti ricordano molto da vicino la realtà e chiunque giochi o abbia giocato a calcio lo noterà con molto piacere. Tuttavia al realismo non corrisponde un divertimento della stessa fattura (anche per il sistema di controllo un po' legnoso) e così il titolo Infogrames si piazza "solo" al terzo posto della mia personale classifica di giochi di calcio per PlayStation. Comunque se potete dateci un'occhiata: non ve ne pentirete.**



lungo, ne scaturirà un colpo di testa decisamente fiaccotto e inutile... Quindi mi raccomando, esercitatevi a lungo nel tempismo perché è anche molto importante sapere il momento giusto in cui schiacciando il bottone si ottiene una mezza rovesciata rispetto a un colpo di testa o rispetto a un "semplice" tiro al volo.
Inoltre, siccome in *Uefa Striker* non esiste la minima traccia di dribbling programmato (quelli di cui è piena la serie Fifa insomma), è buona cosa imparare a dosare il tasto dello scatto (R1) schiacciandolo e lasciandolo poi andare al momento opportuno in modo da sbilanciare l'avversario che sarà poi dunque superato con tranquillità, magari anche grazie all'utilizzo del tasto R2 (vedi box apposito).
È anche molto importante ricordarsi che esistono almeno quattro modi per sottrarre il pallone a un avversario: schiacciando il quadrato si effettua una scivolata nella direzione della palla, schiacciando il triangolo si effettua una scivolata nella direzione della corsa, schiacciando la croce si effettua un contrasto sul pallone e infine schiacciando il cerchio di effettua un contrasto nel campo visivo del giocatore. Il metodo che consiglio è il terzo (usando la croce quindi) perché si ha la certezza di non fare fallo (come utilizzando il cerchio del resto, ma con la differenza che con la croce si va dritti sul pallone) e inoltre è anche piuttosto facile che la sfera resti nei paraggi per poter poi essere recuperata dal giocatore stesso; utilizzando invece le scivolate, si compie facilmente fallo e in più il pallone schizza praticamente sempre lontano con il rischio di non rompere affatto l'azione avversaria, andando magari ad alimentarla.
Nella quasi totalità dei giochi di calcio il passaggio filtrante riveste un ruolo fondamentale nella costruzione di azioni offensive, a tal punto che spesso si finisce per ignorare il passaggio normale; in *Uefa Striker* accade invece l'esatto opposto perché il passaggio filtrante risulta essere troppo impreciso per poter risultare utile e inoltre anche con il passaggio normale è difficile che il pallone capiti nei piedi del nostro compagno e quindi in ogni caso bisogna muoversi rapidamente per andare a impossessarsi della sfera; dunque il passaggio normale risulta già di per sé una specie di passaggio filtrante a tal punto da poterlo sostituire. Ovviamente tutto questo rappresenta un'opinione del sottoscritto, poi magari voi vi trovate benissimo utilizzando tutti e due i tipi di passaggio e non ci troverei nulla da dire.



THE END...

Grazie a questa guida spero di aver facilitato l'esperienza di gioco a qualcuno dato che anche se *Uefa Striker* non si presta particolarmente a una guida data la sua tutto sommato facilità, necessita comunque come ogni gioco di alcuni piccoli suggerimenti per aggiustare la mira e poter così vivere felici e contenti (bastasse solo questo...).
Andate e segnate tanti gol ai Rossi di Milano. Così sia. Amen.

PSW **Oliviero Pari**

Prodotto da
Sony
Sviluppato da
Interno
Distribuito in Italia da
Sony
Prezzo
L. 105.000
Sito Internet
www.playstation-football.com

THIS IS FOOTBALL

Purtroppo, a causa dei ristretti margini di tempo, non ho potuto completare le liste dei bonus ottenibili vincendo i tornei. Mi scuso e ne assicuro la disponibilità nella sezione trucchi del prossimo numero. Giurin giuretta!



Il primo importante esperimento calcistico della Sony, potrà forse non dirsi il miglior gioco di calcio per Psx, ma il numero di segreti da scovare e le tecniche da assimilare sono comunque tante, vediamo quali...


Recuperato il pallone, si scatta in contropiede!

PREPARTITA

Innanzitutto una cosa fondamentale: abolite la scelta automatica del giocatore da controllare perché il criterio con cui viene scelto è semplicemente ridicolo. Sarà un po' più complicato, ma vi assicuro che i risultati ottenibili con la selezione manuale ripagano ampiamente lo sforzo necessario.
Prima di iniziare un incontro sarebbe meglio dare un'occhiata a come buttare in campo la vostra squadra. Essendo questo un gioco dall'impostazione prevalentemente arcade non è che si possa influenzare i movimenti dei nostri uomini più di tanto. Bisogna scegliere gli undici titolari da buttare in campo e i giocatori da piazzare in panchina. Avrete a disposizione una rosa molto ampia e infatti dovrete anche lasciare un po' di gente in tribuna. Purtroppo non sono segnalate le varie caratteristiche dei giocatori ma c'è solo un'indicazione di massima concretizzata in un valore numerico. Più che altro in base a questo dovrete rendervi conto di chi potrebbe effettivamente rendersi utile nel corso dell'incontro.
Potrete poi scegliere fra otto moduli con cui disporre gli uomini in campo e dare delle indicazioni di massima sull'atteggiamento tattico (offensivo, difensivo o equilibrato). Al di là di questo non c'è praticamente altro da fare per cui (dopo aver salvato se state affrontando un torneo) preparatevi a scendere in campo.
Ah, un'ultima cosa: ovviamente mi sembra superfluo dirvi che l'unica inquadratura che permette di avere una corretta visione di gioco è quella più lontana...

DIFESA

Difendere in questo gioco è forse la cosa più facile da fare, anche ai livelli di difficoltà più elevati. Tenete conto che l'intelligenza artificiale è parecchio limitata e che assisterete praticamente sempre agli stessi tentativi di proiezione offensiva. La cpu, a meno che l'azione non nasca da un rimpallo difensivo o da un calcio piazzato, attacca solo in due modi: sfondamento centrale e corsa sulla fascia a rientrare con passaggio rasoterra al centravanti piazzato nell'area di rigore. In entrambi i casi l'azione si conclude con un tiro rasoterra nell'angolino della porta. In entrambi i casi potete tentare di portare via la palla al portatore. Nel secondo caso potete anche ignorarlo e piazzarvi al centro dell'area piccola pronti a intercettare l'immancabile passaggio. Tenete conto però che per farlo dovrete tentare una scivolata rischiando un rigore se colpite per sbaglio l'attaccante avversario Per quanto riguarda i contrasti veri e propri, in linea di massima l'intervento leggero (tasto X) è più che sufficiente.
L'intervento in scivolata è facile da evitare e spesso viene sfruttato dagli avversari per conquistarsi un calcio di punizione. La cosa migliore è invece mettersi a correre

CASOMAI TEMESTE DI STUFARVI IN FRETTA

In questo gioco è disponibile una quantità notevole di competizioni classificate in tornei e campionati. Vincendo le varie competizioni a livello di difficoltà Pro e Campione otterrete una serie di bonus di cui parlo nei box appositi.

TORNEI

- **Coppa del mondo**
- **Europei**
- **Coppa del Nordamerica**
- **Coppa del Sudamerica**
- **Coppa d'Africa**
- **Coppa d'Asia e Oceania**
- **Campionato super squadre (Girone all'italiana a cui partecipano le selezioni dei migliori giocatori continentali e quella dei migliori giocatori della storia)**
- **Coppa personalizzata (Qui potete utilizzare tutte le squadre (pure un Perugia - Brasile) e tutti i parametri che volete, girone all'italiana, eliminazione diretta, andata e ritorno, numero dei partecipanti ecc...)**

CAMPIONATI

- **Campionati di club di Inghilterra, Spagna, Olanda, Francia, Italia, Germania, Scozia, Belgio e Portogallo.**
- **Sfida campionato mondiale (Una lega a cui partecipano le nazionali separata in tre divisioni. Se ottenete un buon piazzamento nella terza salite nella seconda e quindi nella prima che, se vinta, vi incorona campioni)**
- **Campionato mondiale (Una lega costituita dalle migliori nazionali)-Super lega europea (In sostanza la Champions League, solo che potete usare solo le squadre con cui avete vinto un campionato di club a livello campione)**
- **Campionato personalizzato (Una lega da organizzare come si preferisce)**



Scegliete la rosa...



... occupatevi del modulo...


... e scendete in campo

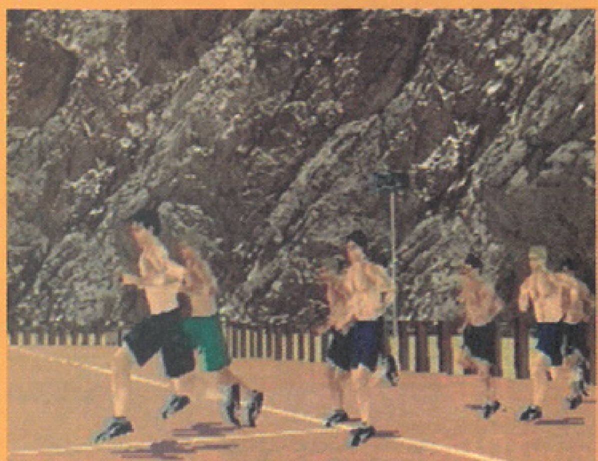
PREMI OTTENIBILI FINENDO I TORNEI A LIVELLO PRO

I codici segreti di cui è descritto l'effetto vanno inseriti nella schermata principale; se avrete inserito la combinazione esatta sentirete un suono e una vibrazione del dual shock. I codici senza descrizione non sono riuscito a farli funzionare (lo so, non è molto professionale...).

Coppa del mondo	**Stadio baia**
Europei	**Stadio parco**
Coppa del Nordamerica	**Codice segreto: giù, R2, R2, R2, triangolo (per giocare in boxer)**
Coppa del Sudamerica	**Codice segreto: su, R1, L2, R1, R2 (per giocare in bianco e nero)**
Coppa d'Africa	**Codice segreto: L1, L1, L1, R2**
Coppa d'Asia e Oceania destra	**Codice segreto: R2, giù, L2, L1,**
Campionato super squadre	**Formazione migliori giocatori della storia**
Campionati di club destra,	**Codice segreto: quadrato, R2, L2, L1 (supervelocità)**
Sfida campionato mondiale sinistra,	**Codice segreto: cerchio, L2, R2, su**
Campionato mondiale	**---------**
Super lega europea	**------------**



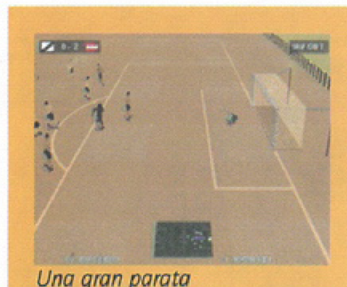
Mi raccomando le marcature


Il partitone in spiaggia in mutandoni

di fianco al portatore, prenderlo a spallate (spesso già questo è sufficiente per sorpassarlo e raggiungere la palla senza intervenire ulteriormente) e tentare un intervento leggero. Casomai falliste, date un paio di colpetti al tasto dello scatto per non essere distaccati e ritentate l'intervento. Anche i giocatori più tosti cedono dopo due/tre tentativi.
Sui calci piazzati (e in generale sulle palle alte) c'è ben poco da fare: piazzatevi sulla traiettoria del pallone e tentare di spazzare via la sfera come capita.

ATTACCO

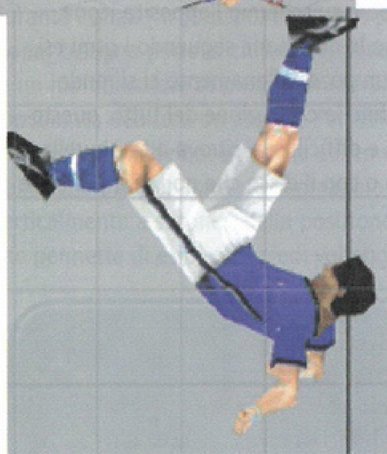
Per poter impostare al meglio delle azioni offensive la cosa più importante da fare è imparare a gestire al meglio i passaggi. Premendo il tasto X effettuerete un passaggio breve, se vi accompagnerete la pressione del tasto R1 effettuerete un passaggio filtrante e col tasto cerchio effettuerete un cross alto. Il sistema di passaggi è organizzato in modo che voi non possiate controllare il giocatore che deve ricevere la palla finché non l'avrà fatto. Questo da una parte è un vantaggio, perché il giocatore si dirige automaticamente verso il pallone semplificandovi il lavoro, ma da una parte è una delle magagne più grosse del gioco che si fa sentire soprattutto in caso di esecuzione di un passaggio filtrante. Se vi accorgete che un avversario ha intuito tutto e sta per intercettare la palla, non potete far cambiare direzione al vostro uomo per anticipare il difensore. Per non parlare del fatto che eseguire un filtrante nei confronti di una punta che sta per entrare nell'area piccola equivale nel 90% dei casi a gettare la palla nelle braccia del portiere. Buttate sempre un'occhiata al radar prima di effettuare un passaggio e, magari, cercate di attirare verso di voi i difensori avversari in modo da smarcare l'uomo senza palla preparandolo a


Una gran parata

ricevere il passaggio. I cross sono molto utili per scavalcare il centrocampo perché vengono considerati come veri e propri passaggi col giocatore avanzato che si piazza perfettamente in posizione per ricevere la palla. Il problema giunge quando volete farvi di corsa la fascia per poi scodellare il cross a centro area. Ora, forse sono io che sono impedito, ma sinceramente non sono proprio riuscito a capire in base a quale criterio la cpu decida dove venga inviata la palla in questi casi. Sta di fatto che nella maggior parte delle occasioni finisce sulla linea di porta in braccio all'estremo difensore avversario rendendo di fatto inutile questo tipo di azione. Forse è per questo che il computer crossa sempre rasoterra... Comunque, capitasse il miracolo, una deviazione al volo verso la porta e via a festeggiare.
Non dimenticatevi infine dei triangoli che possono essere veramente deleteri per le difese avversarie. Premendo due volte di fila il tasto X il giocatore a cui passate la palla ve la rilancerà pochi metri più avanti nella direzione in cui state correndo (e non tutti i giochi di calcio si comportano in questa maniera, spesso i triangoli si spingono necessariamente verso l'area avversaria) dandovi la possibilità di creare varchi immensi nella difesa avversaria.
Quando, palla al piede, dovete evitare un intervento, non è sempre necessario liberarsi della palla. Utilissima per esempio è la possibilità di allungarsela in avanti compiendo uno scatto bruciante







mediante la pressione del tasto triangolo. Tenete ovviamente conto che se vi allungate la palla con davanti un altro avversario (o, peggio, il portiere) correte degli ovvi rischi. Sempre col tasto triangolo, se lo premete ripetutamente invece di tenerlo premuto, potete eseguire una serie di brevi scatti che vi permettono di fuggire dall'avversario appena evitato senza allungarvi la palla. Un altro modo per dribblare un difensore consiste nello sfruttare le finte eseguibili coi tasti laterali. Tenete però conto che in questo gioco è molto importante il discorso della fisicità. Non è possibile fare un doppio passo e, grazie a esso, passare magicamente attraverso l'avversario. Dovrete unire l'utilizzo delle finte a dei sapienti movimenti della leva analogica (o della croce direzionale). Tra l'altro è comunque possibile evitare gli assalti avversari semplicemente muovendosi, ma richiede un certo allenamento.

Una volta giunti in zona tiro dovrete premere il tasto quadrato e mantenere la pressione per determinarne potenza e altezza. Apparirà un indicatore nella parte bassa dello schermo, riempitelo di un terzo per effettuare un tiro rasoterra, di due terzi per una cannonata e completamente per sparare la palla nella stratosfera. Poi ci sono le vie di mezzo che vi permettono di realizzare dei tiri a mezza altezza piuttosto che dei pallonetti. In linea di massima il tiro conviene effettuarlo da dentro l'area di rigore: se calibrate bene il portiere avversario non ha speranza. Tirare da fuori area non è certo un'attività senza speranza, però i portieri se la cavano molto bene su questo tipo di lanci, per cui è meglio non abusarne.

Le varie punizioni vengono tirate semplicemente direzionando lo sguardo del giocatore nel senso desiderato e premendo quadrato, X o cerchio a seconda se vogliate scagliare una cannonata, eseguire un semplice passaggio o ammollare una palla alta. Nel caso scegliate di tirare o di crossare dovrete mantenere la pressione del tasto corrispondente per riempire un indicatore differente da quello del tiro normale. Tenete conto che indica non solo la potenza ma anche l'altezza del tiro, per cui regolatevi di conseguenza. Sulle punizioni "pericolose" per la porta avversaria ci sono fondamentalmente due cose da fare: o tentate la cannonata verso il palo più vicino, o il cross pennellato sulla testa della punta piazzata nell'area piccola.

I calci d'angolo vanno tirati verso la parte più esterna dell'area di rigore e da lì deviati al volo (di testa o di piede, come ve pare) con una decisa pressione del tasto di tiro indirizzato verso l'angolo più lontano della porta.

Per quanto riguarda i calci di rigore, c'è ben poco da dire: scegliete la direzione in cui tirare (o tuffarvi), premete il tasto del tiro e mettetevi a pregare...



Rapajc scatta sulla fascia



Entrerà?

PSW

PREMI OTTENIBILI FINENDO I TORNEI A LIVELLO CAMPIONE

Coppa del mondo	**Campionato super squadre.**
Europei	**Formazione migliori giocatori europei**
Coppa del Nordamerica	**Formazione migliori giocatori nordamericani**
Coppa del Sudamerica	**Formazione migliori giocatori sudamericani**
Coppa d'Africa	**Formazione migliori giocatori africani**
Coppa d'Asia e Oceania	**Formazione migliori giocatori asiatici**
Campionato super squadre	----------
Campionati di club	**Super lega europea + possibilità di giocarla con la squadra utilizzata.**
Sfida campionato mondiale	----------
Campionato mondiale	----------
Super lega europea	----------

a cura di Matteo Camisasca

Controller per Beatmania

Produttore Konami
Distributore Importazione
Prezzo Non Disponibile
Sito Internet www.konami.co.uk



La prima conversione di un BeMani per il mercato casalingo è stata, tutto sommato, abbastanza facile da realizzare. Il controller dedicato non è eccessivamente ingombrante ed è di semplice fattura. Una tastierina in plastica da cinque tasti e un piccolo simil piatto su cui scratchare sono i componenti di questo bel controller, solido, ben costruito e, soprattutto, molto preciso. Considerando la precisione necessaria per riuscire bene nei BeMani è importante una pronta risposta ai comandi e in questo senso il controller made in Konami non delude affatto. I tasti rispondono perfettamente alle sollecitazioni e suonare con la tastiera (munita di due tasti neri e tre bianchi) è un vero piacere. Sul lato destro del controller si trova una piccola riproduzione di un piatto da DJ che va girato nei due sensi (in termini tecnici bisogna scratchare) quando appare su schermo l'apposita icona. Inizialmente il compito appare gravoso e destreggiarsi coordinando bene le due mani, seguendo i ritmi esigenti messi insieme da mamma Konami può apparire troppo difficile. Ma con un po' di allenamento ci si rende conto dell'estrema comodità dell'oggetto che si ha fra le mani. Molto solida infine la costruzione del tutto: questo aspetto è molto importante, visto che quando ci si cimenta nei pezzi più veloci e difficili ci si ritrova a tamburellare velocemente e senza alcuna pietà i comandi e ritrovarsi con un tasto incassato o con il disco che non gira più bene sarebbe un grande problema...

Controller per Dance Dance Revolution

Produttore Konami
Distributore Importazione
Prezzo Non Disponibile
Sito Internet www.konami.co.uk



Questo controller è la dimostrazione che niente può fermare la Konami. Mai avrei pensato a una conversione di questo coin op. E invece... In sala giochi si ha a che fare con un enorme cabinato che presenta nella parte anteriore due pedane costituite da quattro pulsantoni ciascuna corrispondenti alle frecce direzionali. Per inserire i comandi bisogna saltare sopra alle frecce nel momento e nel modo giusto. La rigida ed enorme pedana del cabinato da sala giochi, è stata convertita in un morbido tappetino plastificato delle stesse dimensioni (80 cm per 90). All'interno del controller ci sono dei sensori che, quando ci "zompettate" sopra, ricevono i comandi e agiscono di conseguenza. Rispetto al coin op sono stati aggiunti i tasti X, Quadrato, Select e Start. Questi servono per gestire i vari menu delle opzioni (inoltre, premendo Select e Start contemporaneamente resetterete il gioco). Il controller è molto preciso e, soprattutto, resistente (è sopravvissuto al peso di certi pesi massimi...) e dispone di quattro adesivi da applicare al di sotto, per creare attrito col pavimento ed evitare pericolosi scivoloni. Purtroppo questi adesivi tendono a raccogliere lo sporco e, di conseguenza, perdere di efficacia. Regolatevi di conseguenza. Ovviamente manca il supporto imbottito presente nel coin op alle spalle del giocatore per prevenire eventuali scivoloni.

Considerando che questa pedana altro non è che un pad a cui mancano un paio di tasti, se volete potete anche usarla per giocare ad altro. Provate ad immaginare una sessione a *ISS Pro*...

Produttore Konami
Distributore Importazione
Prezzo Non Disponibile
Sito Internet www.konami.co.uk

Controller per Guitar Freaks



Non bastasse la pedana, la Konami ha pensato di esplorare ulteriormente il binomio "musica suonata & videogiochi" portando nelle case ove alberga una Psx e un fan di faccende musicali, anche un bel paio di chitarre elettriche. Lunghe (60 cm) e pesanti (mezzo chilo), queste specie di chitarre sono dotate di tre tasti sul manico che vanno premuti in base al colore indicato su schermo e, contemporaneamente bisogna agire sul plettro. Il tutto è realizzato con la solita cura e solidità, visto come le due chitarre a mia disposizione sono uscite bene dalle massacranti sessioni di prova messe in atto negli ultimi tempi. All'interno del controller è presente uno strumento che ne registra la posizione spaziale (orizzontale o verticale). Questo serve in alcuni momenti di gioco durante i quali (in corrispondenza del passaggio dell'apposita icona) bisogna porre la chitarra in posizione verticale per ottenere un moltiplicatore di punti (nonché un effetto scenico da rocker consumato dedito a un assolo). Per rendersi conto di quanta precisione caratterizza anche questa parte del controller basta recarsi nell'unica altra sezione che la sfrutta: la calibrazione dello schermo. Per spostare l'immagine bisogna premere i tasti sul manico. Il tutto si sposterà orizzontalmente o verticalmente a seconda della posizione della chitarra. Infine la chitarra è dotata di una comoda tracolla regolabile che permette di esibirsi in piedi volteggiando ogni dove.

Produttore ASCII
Distributore Halifax
Prezzo L. 141.900
Sito Internet www.halifax.it

Sphere 360°



Un oggetto decisamente atipico questo gamepad per PlayStation prodotto da ASCII. Si presenta al 90% come un qualsiasi pad, se non fosse per i tasti L1 e L2 disposti a sinistra dei classici X, Quadrato, Cerchio e Triangolo e per la massiccia sfera (che da il nome al prodotto) di colore nero che si innesta proprio nella zona ove solitamente si appoggiano le dita su L1 e L2. Afferrata fra pollice, indice medio, questa sfera (al tatto leggermente ruvida e di consistenza gommosa) permette di impartire comandi di spostamento secondo sei gradi di libertà (in pratica in ogni direzione spaziale). Per capire come utilizzare l'oggetto viene in aiuto oltre al manuale (a dire il vero un po' scarno) un tutorial su CD nero in cui un robottino, talvolta un po' impertinente, insegna come padroneggiare l'oggetto. Secondo ASCII la Sphere 360° è l'ideale in tutti quei giochi (sparatutto, simulazioni di volo, avventure 3D ecc.) in cui intervengono più tipi di spostamenti mentre si effettuano i quali, magari, bisogna guardarsi attorno. Alla prova dei fatti la sfera è risultata essere un po' macchinosa nell'utilizzo nonché un po' stancante per le tre dita suddette. Come già detto il mese scorso, per questo tipo di oggetti un po' particolari è necessario un ampio training per prendere familiarità e non è detto che nonostante questo si riesca a entrare in sintonia con la filosofia specifica del gamepad. Oltre alla modalità Sphere (dev'essere supportata dal gioco) la sfera è utilizzabile anche in modo analogico, digitale e come NegCon.

HINTZONE a cura di Riccardo Perotti

Dicembre, il mese di Natale e, si sa, in questo periodo tutti siamo più buoni. Ovviamente il motivo di questa bontà è prettamente legato all'imminente arrivo nelle nostre case, attraverso il camino, di Babbo Natale che porterà con sé il giusto premio per il nostro comportamento. Cosa c'entra questo con l'Hint Zone? Assolutamente nulla.



Mandate le vostre lettere a:
PlayStation World
Hint Zone
Via A. Moro 3
20090 Buccinasco (Mi)
oppure in e-mail a:
hintzone@psw.edilfaro.it

WILD ARMS

Ciao, mi chiamo David, ho 29 anni e sono un grandissimo appassionato di giochi d'avventura. Ma questa volta non riesco a "decifrare" un punto di un videogioco, pur avendovi già scritto senza aver ricevuto nessuna risposta. Il gioco è *Wild Arms*, Armi Selvagge (sei di quelli che giocano a Fantasia Finale VII? ndZzap). Sono arrivato nel punto in cui devo trovare la Hades Rune, incontrando logicamente il Duras Drum, ho trovato un consiglio nel primo numero di PlayStation World, mese di giugno '99, ma non ho ancora capito esattamente dove si debba attuare tale consiglio, ovvero sia:
1 sinistra
2 destra
3 destra
4 sinistra
5 destra
Potreste per favore mandarmi direttamente a casa la risposta? Ve ne sarei veramente grato, perché sono rimasto bloccato da più di un anno. Complimenti per l'interessante e completa rivista.
Distinti saluti,
David Gioia - Enna

Come già asserito nel precedente numero di PSW, la redazione non fornisce risposte private. Punto e virgola. Ma è con il sorriso sulla bocca che il buon Piermaria "Jubei" Mendolicchio ha riportato, ancora una volta, la sua mente verso Wild Arms *per risolvere il tuo problema... Nella stanza con le ceste di libri, apri la terza e la quarta; procedi poi per la porta centrale e cerca i seguenti libri: Wind, Lightining, del Nothinghness, Illusion e Sacred. Prosegui ancora fino a quando non troverai due porte dinanzi a te. Segui ora il percorso indicato nella soluzione ed incontrerai Duras Drum.*

METAL GEAR SOLID

Ho appena acquistato *Metal Gear Solid*, ma, dopo pochissimo tempo, sono già bloccato. Sono uscito dal deposito dei carri armati e ora mi ritrovo a dover combattere contro un altro carro armato. Ho parlato anche con Gola Profonda e Meryl, ma senza trarre giovamento dalle conversazioni con i due interlocutori. Puoi aiutarmi?
Ciao
Emilio Martorana

Per sconfiggere il tank, dovrai innanzitutto mettere fuori uso il potente cannone di cui è munito. A tale scopo, utilizza una delle granate Chaff di cui disponi. Ora potrai finalmente avvicinarti al veicolo bellico e lanciare una granata tradizionale proprio nell'abitacolo del carro armato. Mentre attuerai la tua strategia offensiva, non allontanarti eccessivamente dal tuo bersaglio e poni particolare attenzione ai suoi cingoli che potrebbero travolgerti con conseguenze assolutamente tragiche (la stazza di un carro armato è notevole....). Comunque, ti basteranno quattro centri e l'artigliere soccomberà.

CASTLEVANIA: SYMPONY OF THE NIGHT

Spettabile redazione di PlayStation World, scusatemi se sono tanto cretino da non capirvi, ma non riesco a comprendere il trucco di *Castlevania* (pubblicato sul numero 3 di PlayStation World). Esempio: tenete il confessionale sulla destra e la sinistra... Quale confessionale? Ancora, impugnate la spada... Quale spada? Quella sul muro? E se è così, quale tra le due? Sono confuso, aiutatemi!
Claudio D'Aniello
Napoli

Vediamo un po'... Il confessionale cui alludono gli autori delle pagine dei trucchi è situato nella Royal Chapel sezione del primo castello che dovresti aver già esplorato (o almeno visitato). Una stanza intera è dedicata alla Sacra struttura che non riesci a rintracciare (appunto la sala del confessionale) e tale stanza è facilmente riconoscibile per alcuni tratti peculiari che la caratterizzano in modo inconfondibile: la presenza di sedie sulle quali è possibile appoggiarsi e del tetro accompagnamento del suono delle campane. Bene, in quella stanza dovrebbe esserci una grande spada. Tu posizionati in modo tale che il confessiale sia alla tua destra, mentra la spada alla tua sinistra. Oka, è giunto ora il momento di utilizzare lo Sword Familiar (il simpatico e tagliente alleato deve però aver raggiunto il novantanovesimo livello e avere altrettanti punti esperienza) e di eseguire la seguente sequenza di tasti: mezzaluna in avanti, in alto a sinistra, in alto per due secondi e infine giù più quadrato. A questo punto trasformati in pipistrello, dì una preghierina e, come per incanto, potrai attraversare il muro e volare intorno al castello. Bella soddisfazione, eh?



a cura di Gianluca Loggia ualone@tin.it

MAILSTATION

REGALI DI QUA, REGALI DI LÀ!

Il gioco che cercherò a tutti i costi di farmi regalare dai miei genitori è sicuramente *FIFA 2000*! Un gioco che si chiama così è proprio il regalo giusto per l'arrivo del nuovo millennio!
Michele Mauriello

Ho chiesto alla mia ragazza di regalarmi *Tomb Raider 4*, ma dice che è gelosa di Lara. Bene, lo regalerò io a lei (ha un PC), così impara!
Taizan

Non sono abituato a fare regali così costosi come un videogioco, ma voglio assolutamente partecipare (ti scongiuro!!!) alla classifica dei giochi da regalare: le mie preferenze vanno a *Dino Crisis* e *Spyro2*.
Giuseppe Mazzoni

Volevo regalarmi la PlayStation 2, ma purtroppo non uscirà per questo Natale, vero?
Antonio

Volevo parlarti, poi, di una piccola tradizione personale: ogni 23 dicembre io e Francesco (stiamo in classe assieme) ci chiudiamo in cantina con gli zaini carichi di libri. Fissiamo gli zaini in silenzio e facciamo una sfida a chi riesce a stare zitto e fermo il più a lungo possibile prima di scoppiare a esultare per le vacanze! Inutile dire che il record massimo che abbiamo raggiunto (è stato Francesco, ovviamente, io perdo quasi sempre) è di soli tre minuti e diciassette secondi.
Loondar - Perugia



Uè, Ualòòòòò!!! Ti vengo a sfottere un po' pure su MailStation, ti va? [...] Boh, non lo so... alla fine finirò per comprarmi *Castlevania* ancora una volta.
Tarta

E a parte i videogiochi, devo fare un regalo a una mia amica che mi piace molto. Lei ascolta molta musica... cosa mi suggerisci di regalarle? *(Ehm... meglio che stia zitto sennò mi censurano di brutto la posta e non è bello! NdUal)*
Sandro Sani

I videogiochi durante le vacanze di Natale a casa mia sono ormai un tabù. L'anno scorso, poco prima del cenone della vigilia, mio nonno è venuto a schiodarmi dalla Play a colpi di capitone!!! Che schifo, quel coso crudo e viscido addosso! No, no... sul serio, di videogiochi a Natale non se ne parla proprio!
Jenny85

Qualunque gioco della serie *Winning Eleven / ISS* va benissimo. [...] "Il gol di Natale" è il nome del pomeriggio della vigilia che trascorriamo insieme io e i miei amici ormai da tre o quattro anni. Si va nel campetto a giocare a calcio (è obbligatorio, anche se nevica) e si elegge il gol più bello.
Ovis Recchia

Il Natale per me è sfortunato: tre anni fa mi sono rotto una gamba e l'anno scorso un braccio.
Mr. SGU

Avevo pensato di comprare una nuova console da affiancare alla Play, ma il Dreamcast non mi dice proprio niente.
Paku

Consiglio *King of Fighters 98* a chiunque non l'abbia ancora preso. Approfittate del Natale per regalarvelo. SNK fa il c**o alla Capcom!!
BARRACUDA

Sono un amante dei picchiaduro bidimensionali. Sicuramente regalerò a qualche mio *amico Street Fighter Alpha 3* o *Vampire Savior*. Capcom forever!!!
Donovan

L'anno scorso abbiamo trascorso il veglione di capodanno facendo tornei di *Micromachines V3*. Divertentissimo, per carità, ma quest'anno vorrei fare qualcosa di diverso!
Smarlock

Non posso comprare videogiochi. L'ultimo paio di scarpe che ho è sulla via dello sfascio, mi sa che a Natale devo proprio passare in un negozio di calzature.
Filippo

Bene. Non mi resta che augurarvi di trascorrere le feste nel migliore dei modi e darvi appuntamento al prossimo millennio!

Sono commosso! Non mi aspettavo certo di ricevere 221 mail e 42 lettere (sì, le conto sempre tutte perché vi voglio bene) in un mese solo! È proprio vero che quando si avvicina il Natale la voglia di chiacchierare sale a mille, eh? La misera paginetta di MailStation questo mese è una vera gioia! Ed è anche un po' atipica. Non ci troverete il solito paio di lettere (ve ne sarete già accorti, immagino debba essere strano anche il colpo d'occhio). Questo mese dovevamo fare la classifica dei giochi da regalare. Beh, devo confessarvi che non me la sento proprio... Non voglio nessun dannato catalogo, proprio no... Preferisco proporvi il meglio delle cose che avete scritto in questo mese. Ovviamente l'argomento rimane quello: cosa ci regaliamo a Natale? Ok, non indugiamo ulteriormente: a voi la parola!

Mandate le vostre lettere a:
PlayStation World
Hint Zone
Via A. Moro 3
20090 Buccinasco (Mi)
oppure in e-mail a:
redazione@psw.edilfaro.it

MAILSTATION a cura di Gianluca Loggia

Sono commosso! Non mi aspettavo certo di ricevere 221 mail e 42 lettere (sì, le conto sempre tutte perché vi voglio bene) in un mese solo! È proprio vero che quando si avvicina il Natale la voglia di chiacchierare sale a mille, eh? La misera paginetta di MailStation questo mese è una vera gioia! Ed è anche un po' atipica. Non ci troverete il solito paio di lettere (ve ne sarete già accorti, immagino debba essere strano anche il colpo d'occhio). Questo mese dovevamo fare la classifica dei giochi da regalare. Beh, devo confessarvi che non me la sento proprio... Non voglio nessun dannato catalogo, proprio no... Preferisco proporvi il meglio delle cose che avete scritto in questo mese. Ovviamente l'argomento rimane quello: cosa ci regaliamo a Natale? Ok, non indugiamo ulteriormente: a voi la parola!

Mandate le vostre lettere a:
PlayStation World
MailStation
Via A. Moro 3
20090 Buccinasco (Mi)
oppure in e-mail a:
ualone@tin.it

REGALI DI QUA, REGALI DI LÀ!

Il gioco che cercherò a tutti i costi di farmi regalare dai miei genitori è sicuramente *FIFA 2000*! Un gioco che si chiama così è proprio il regalo giusto per l'arrivo del nuovo millennio!
Michele Mauriello

Ho chiesto alla mia ragazza di regalarmi *Tomb Raider 4*, ma dice che è gelosa di Lara. Bene, lo regalerò io a lei (ha un PC), così impara!
Taizan

Non sono abituato a fare regali così costosi come un videogioco, ma voglio assolutamente partecipare (ti scongiuro!!!) alla classifica dei giochi da regalare: le mie preferenze vanno a *Dino Crisis* e *Spyro2*.
Giuseppe Mazzoni

Volevo regalarmi la PlayStation 2, ma purtroppo non uscirà per questo Natale, vero?
Antonio

Volevo parlarti, poi, di una piccola tradizione personale: ogni 23 dicembre io e Francesco (stiamo in classe assieme) ci chiudiamo in cantina con gli zaini carichi di libri. Fissiamo gli zaini in silenzio e facciamo una sfida a chi riesce a stare zitto e fermo il più a lungo possibile prima di scoppiare a esultare per le vacanze! Inutile dire che il record massimo che abbiamo raggiunto (è stato Francesco, ovviamente, io perdo quasi sempre) è di soli tre minuti e diciassette secondi.
Loondar - Perugia

Uè, Ualòòòòò!!! Ti vengo a sfottere un po' pure su MailStation, ti va? [...] Boh, non lo so... alla fine finirò per comprarmi *Castlevania* ancora una volta.
Tarta

E a parte i videogiochi, devo fare un regalo a una mia amica che mi piace molto. Lei ascolta molta musica... cosa mi suggerisci di regalarle? *(Ehm... meglio che stia zitto sennò mi censurano di brutto la posta e non è bello! NdUal)*
Sandro Sani

I videogiochi durante le vacanze di Natale a casa mia sono ormai un tabù. L'anno scorso, poco prima del cenone della vigilia, mio nonno è venuto a schiodarmi dalla Play a colpi di capitone!!! Che schifo, quel coso crudo e viscido addosso! No, no... sul serio, di videogiochi a Natale non se ne parla proprio!
Jenny85

Qualunque gioco della serie *Winning Eleven / ISS* va benissimo. [...] "Il gol di Natale" è il nome del pomeriggio della vigilia che trascorriamo insieme io e i miei amici ormai da tre o quattro anni. Si va nel campetto a giocare a calcio (è obbligatorio, anche se nevica) e si elegge il gol più bello.
Ovis Recchia

Il Natale per me è sfortunato: tre anni fa mi sono rotto una gamba e l'anno scorso un braccio.
Mr. SGU

Quest'anno penso proprio che butterò via la PlayStation e mi prenderò un bel Dreamcast. Te lo devo proprio dire, non c'è paragone.
Josh the crazy

Avevo pensato di comprare una nuova console da affiancare alla Play, ma il Dreamcast non mi dice proprio niente.
Paku

Consiglio *King of Fighters 98* a chiunque non l'abbia ancora preso. Approfittate del Natale per regalarvelo. SNK fa il c**o alla Capcom!!
BARRACUDA

Sono un amante dei picchiaduro bidimensionali. Sicuramente regalerò a qualche mio amico *Street Fighter Alpha 3* o *Vampire Savior*. Capcom forever!!!
Donovan

L'anno scorso abbiamo trascorso il veglione di capodanno facendo tornei di *Micromachines V3*. Divertentissimo, per carità, ma quest'anno vorrei fare qualcosa di diverso!
Smarlock

Non posso comprare videogiochi. L'ultimo paio di scarpe che ho è sulla via dello sfascio, mi sa che a Natale devo proprio passare in un negozio di calzature.
Filippo

Bene. Non mi resta che augurarvi di trascorrere le feste nel migliore dei modi e darvi appuntamento al prossimo millennio!

IL JUKE BOX DI BABBO NATALE

NINE INCH NAILS THE FRAGILE
RAGE AGAINST THE MACHINE THE BATTLE OF LOS ANGELES
FOO FIGHTERS NOTHING LEFT TO LOSE

Scopri il recensore che c'è in te
(e fagli pagare il subaffitto)



Com'è curiosa la vita, uno si compra PlayStation World, legge le recensioni, guarda le foto, sfoglia le soluzioni, legge i commenti nelle guide, salta a piè pari la posta di Ualone e viene a rifugiarsi nelle paludose righe di X-Ray. Manco si immagina il caso cosa (yuk) gli ha riservato... tha-dhan! Eccola qua, l'occasione che tutti stavate aspettando! E mettete via quelle mazze, questa volta segnare a vita gli zigomi del Loggia non c'entra nulla... insensibili. Dicevamo: l'occasione delle occasioni: esprimervi in qualità di recensori sulle spizzose pagine bianco neve di PSW! Come fare? Semplice, prendete uno dei vostri giochi preferiti, o uno di quelli che peggio vi hanno fatto dormire, o uno di quelli mediocri e insignificanti, o uno di quelli del Maderna come faccio io; bene, fatto questo, giocatelo, finitelo, rifinitelo, iniziatelo e andate di recensione. Termini: massimo 2000 caratteri scritti con un computer o una pagina di un foglio A4 con macchina per scrivere (se andate ancora avanti con la Bic vi contate a mano ogni lettera!). La recensione deve essere comprensiva di una foto del baldo redattore novello, quindi sotto con le Polaroid durante le vacanze di Natale.
Inviate il papiro a:
PlayStation World
Diventerò un redattore
Via A.Moro 3
20090 Buccinasco (MI)
Oppure in mail a:
zzave@tiscalinet.it

Introducing Fakagna!

Come anticipato nello scorso serioso numero di X-Ray, da questo mese PSW si avvale della preziosa collaborazione della Fakagna, ma chi è, cosa fa, cosa farà e perché farà la Fakagna? Il nostro inviato ha raccolto le preziose informazioni riguardo al personaggio più chiacchierato, disegnato, pastellato e scansito del momento. Direttamente da un A4, il mondo di Fakagna, o Fakagna's World...



Nome: Fakagna
Cognome: La
Anni: 18
Data di nascita: 17/3/81
Segno zodiacale: Pesci
Gruppo Sanguigno: 0+
Altezza: 1.65
Peso: 55
Circonferenza della palma del piede: 21 cm.
Hobby: Disegnare foche ipocondriache
Gli piace: Mortal Kombat
Non gli piace: Lara Croft

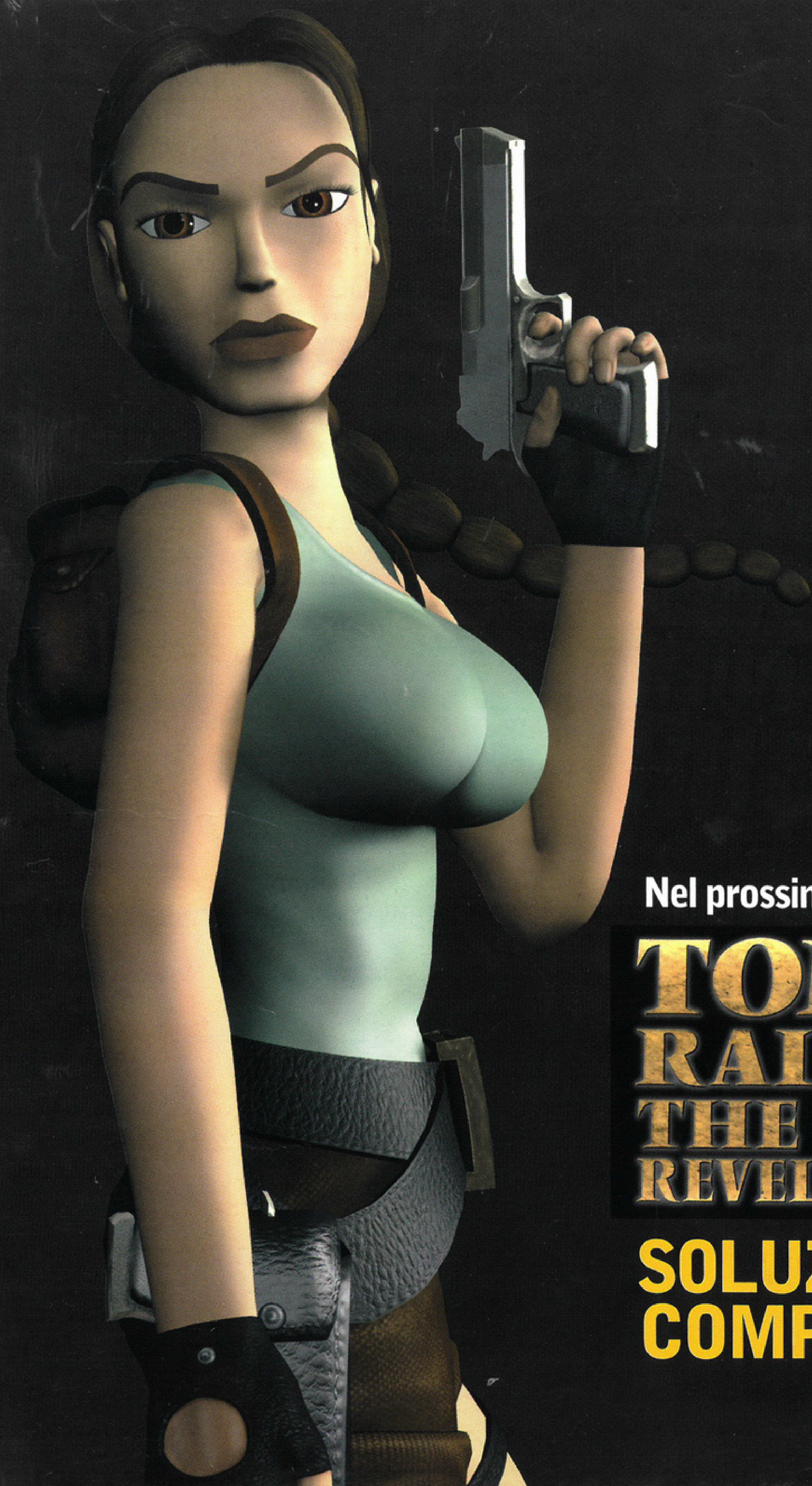
SUPERCLASSIFICA SHOW

Ci manda Seimandi, siamo meglio del Telegattone che sta sui tetti a captare la televisione, siamo tornati, siamo infarciti di classifiche e non sappiamo come riempire la calza la notte del 24, eccovi le... Classifiche di PSW!

TOP 5 PSX DI SEMPRE
1° Castlevania: Symphony of the Night
2° Gran Turismo
3° R4
4° Resident Evil
5° Final Fantasy VII

WORST 5 PSX DI SEMPRE
1° Revolution X
2° Soccer '97
3° Rascal
4° Toshinden 3
5° Hulk's Adventures

Vuoi dare il tuo prezioso contributo per le classifiche di PSW? Niente di più facile (e inutile, nonché dispendioso), mandate la vostra Top e Worst 5, così come le classifiche più fuori di testa a:
PlayStation World
Superclassifica Show
Via A.Moro 3
20090 Buccinasco (MI)
Oppure in mail a: **zzave@tiscalinet.it**



Nel prossimo numero

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

SOLUZIONE COMPLETA

E' IN EDICOLA IL TERZO NUMERO

PERSONAL
media

Editoriale il Faro S.r.l.- Milano
Anno I - Numero 3
Novembre/Dicembre 1999
Distribuzione: A.& G. Marco S.p.A.

L. 7.000

LA RIVISTA DIGITALE

IN OMAGGIO PLAYSTATION WORLD

PLASMA TV



Il cinema a casa nostra

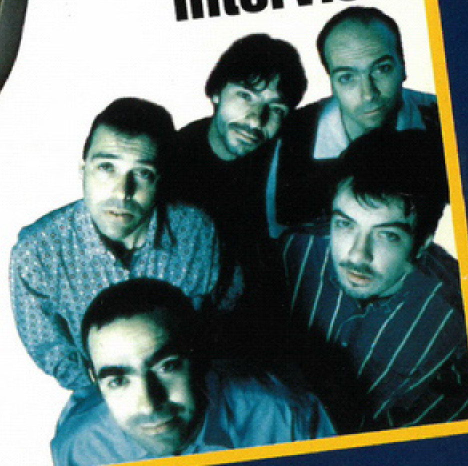
CELLULARI: È QUI IL FUTURO





OFFICE 2000
la guida

ELIO
intervista





DVD-ROM
perché conviene

